

МОЙ ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР
ВЫПУСК
АВГУСТ 1999
№34-35 (47-48) 31.08 — 5.09.1999
Щотижнева газета «Мій комп'ютер».
System Shock 2
Warlords

Вот и лето заканчивается... Но, несмотря на это, наш автобус снова ждет вас. Как и всегда, мы начинаем экскурсию с прочтения Игроградских вестей, любезно приготовленных для вас Яном Эндрю. Надеюсь, все получили по экземплярчику.

Сплетни

Hasbro Interactive завершила процедуру приобретения *Europress*, крупного и очень древнего издателя образовательных программ в Англии. Отныне эти продукты будут выходить с эмблемой Hasbro.

Похоже, *Doom* так и не придет на большой экран. По словам Джона Кармака из *id Software*, проект закрыт без права на пересмотр после того, как id перебрала несколько сценариев. По словам Джона, все они «просто ужасны».

Зато *Interplay Films*, подразделение *Interplay Entertainment*, работает сейчас аж над семью сценариями по известным играм компании. Наибольшее внимание пресса уделяет пока *Redneck Rampage*, *Fallout* и *Descent*. Кроме того, кое-где упоминаются *Carmageddon* и *Earthworm Jim*. О деталях обещают поведать позже.

А фильму по мотивам *Tomb Raider* — точно быть! Как стало известно, снять его планируют уже к осени 2000 года, примерный бюджет — около 80 миллионов долларов. Уже почти закончен подбор актеров, на главную роль претендуют четыре актрисы: Хизер Грэхэм, Кэтрин Зета-Джонс, Ангелина Джули и Элизабет Херли. Но последнее слово за Чарльзом Конваллом, главой *Eidos* и, одновременно, исполнительным продюсером фильма.

Electronic Arts нынче официально анонсировала expansion pack к ***Alpha Centauri — Alien Crossfire*** (неофициально о нем уже упоминалось). В аддоне будут семь новых рас, несколько свежих технологий, некие секретные проекты и еще куча примочек к этой популярной Вселенной. Релиз намечается на конец нынешнего года.



Кстати, на официальном сайте игры ***Alpha Centauri*** (**http://www.alphacentauri.com/**) доступен для скачивания новый сценарий игры — ***Race for Wealth*** (34 kb, **ftp://ftp.ea.com/pub/ea/misc/alphacentauri/borehole2_english.exe**). Он является как бы «продолжением» предыдущего дополнительного уровня и рассчитан на двух игроков.

Брендон Рейнхарт сегодня заявил, что ***Unreal Tournament*** готова на 99%, остался всего 1% — создание инсталлятора, отлов багов и общая настройка.

Слухи о приостановке работ над RPG ***The Lady, The Mage and The Knight*** (LMK) все-таки подтвердились. Два немецких разработчика — *Attic* и *Larian* — так и не смогли договориться друг с другом, и геймерам остается лишь играть в настольный вариант, разработанный компанией *Fantasy Products*. С другой стороны, Larian Studios не собираются отказываться от наработок — они будут использованы в новом проекте, анонс которого появится в сентябре.

Cavedog недавно сообщили о возможном аддоне к *Total Annigilation: Kingdoms*, выход которого планируется в начале 2000 года. Он будет включать в себя новые юниты для всех четырех рас, свежие сценарии и абсолютно неизвестную нам пятую расу. Что интересно, по словам разработчиков, она нисколько не повредит, а даже укрепит сложившийся баланс сил.

Вышел ***Action Half-Life Mod*** (23.4 Mb, **ftp://ftp.won.net/pub/half-life/action.EXE**). Мод поддерживает игру с ботами, и в нем теперь убраны все имевшиеся в бета-версиях ошибки.

Ближе к осени начнется официальное публичное тестирование нового космического онлайнового имитатора ***Jumpgate***, имеющего много общего с *Elite*. Правда, о дате релиза пока ничего не известно. Зато очень много разговоров об уникальной торговой системе, позволяющей игрокам заниматься коммерцией даже друг с другом.

Codemasters (**http://www.codemasters.com**) официально анонсировали сиквел гоночной игры ***Colin McRae Rally***. По заявлениям разработчиков, основной упор будет сделан на графику. В частности, машины станут гораздо реалистичнее за счет добавления приличного числа полигонов, а трассы — еще подробнее (для этого проводятся специальные фотосъемки). Сюжетные изменения будут выражаться в смене команды — теперь Колин (в нашем лице) выступает за Ford Focus.



Выложили ролик, демонстрирующий прохождение всего сингла Quake 2 на сложности Hard за 21 минуту 6 секунд. Брать с **http://www.planetquake.com/qdq/q2dq2.html**. Либо сразу полный пак — **http://ASP.PlanetQuake.com/DL/dl.asp?qdq/q2dq2_full.zip** (3.5 Mb).

22 сентября выйдет демо-версия автосимулятора ***Grand Theft Auto 2***, а пока можно посмотреть небольшой ролик размером 560 kb — **http://www.avault.com/news/GTA2-intro.exe**.

Ждем!

Tomb Raider: The Last Revelation, он же — Tomb Raider 4, выйдет в свет в 22 ноября нынешнего года в версиях для PC и PCX.

HeadGames решили не останавливаться на двух играх серии Deer

Всеукраинская газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №34-35(47-48), 31.08.1999.

Тираж: 15 000. Цена договорная. Регистрационное свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327. Учредитель: ООО «К-Инфо».
Издатель: ООО «АВС-Пресс», г. Киев-80, а/я 25, тел. (044) 458-42-22, 458-17-13, info@mycomp.com.ua
Главный редактор: Михаил Литвинюк;
Научные редакторы: Денис Мельник, Сергей Толокунский;
Литературные редакторы: Людмила Лащенкова, Татьяна Кохановская;
Game-редакторы: Ефим Беркович, Андрей Ясенков (yan_andrew@yahoo.com);
Музыкальный редактор: Виктор Пушкар
Компьютерный центр: начальник центра Сергей Решетников; верстка Юрий Писларий и Николай Угаров; художник Андрей Шмаркатюк

Отпечатано в типографии «Издательство «Супердрук». Заказ №


РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



Hunter — имитатора охоты. Новый проект получил название ***Cabela's Big Game Hunter III***. Среди новых подробностей американской национальной забавы — 29 зверюг, смиренно ожидающих своей участи на бескрайних просторах Айдахо и Техаса; 25 видов огнестрельного и холодного оружия, включая 14 разновидностей винтовок. Кроме того, всякая мелочь — компасы, карты и даже охотничьи рога плюс 350 анимационных роликов.

На 1 октября намечен релиз X-COMоподобной игрушки ***Abomination***, создаваемой австралийской командой *Hothouse Creations*.

Пошла, родимая!

Началась продажа хита от *Westwood* — ***Tiberian Sun***. У нас пока повсеместно распространена пиратская версия, с которой масса проблем. Кстати, имеется небольшая программка, позволяющая поставить разрешение больше чем 800 на 600. Работает с любой версией. Брать отсюда — **http://www.3dnews.ru/files/crack/g-tsrsch.zip**, 215 kb.

Отпечатана и продается с 12 августа новая 3-мерная стратегическая игра от *Red Storm* — ***Force 21***, созданная по роману Тома Клэнси. Сюжетная основа: Китай напал на Россию, и американцы нас спасают... Кстати, есть демо-версия — 40 Mb, **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/f21demo.exe**.



Появилась демо-версия игры ***Starfleet Command*** от ***Interplay***. Весит 47 Mb, качать отсюда — **ftp://ftp.pcworld.com/pub/gamesnet/strategy/star_fleet_command/SFCDemo-Large.zip**. Хотя Вы, наверное, предпочтете полную версию игры, продажа которой началась 11 августа «у них»☺.

До конца лета должен появиться на прилавках новый авиаимитатор ***MiG Alley*** от *Empire Interactive* (**http://www.empire.co.uk/**), который уже успешно отштампован. Среди самолетов представлены MiG 15, F86 Sabre, F80 Shooting Star, F84 Thunderjet, P51 Mustang и прочее. Надеюсь, что они успели его протестировать, а то были случаи...

Началось производство expansion pack к *Settlers III* — ***Quest Of The Amazons***, включающий в себя новую расу — амазонок.

3DO зарелизила новый имитатор танка ***Operation Desert Hammer***, в котором нам предстоят 18 миссий в Персидском заливе.

Motorsport Simulations (**http://www.motorsims.com**) отослали на золото свою игрушку ***AMA Superbike***. В Интернете она появится 1 сентября, а в магазинах появится в конце того же месяца.

По заявлению представителя *Enlight* (**http://www.enlight.com**), проект ***Seven Kingdoms II*** сегодня ушел на золото. Разработчики принимают заказы на своем сайте и начинают распространять копии в сентябре.

Ушла на золото и начнет поступать в магазины в августе (точная дата пока не называется) 3d-action с видом от третьего лица ***Shadow Man*** от *Acclaim*, повествующая о путешествиях вуду-колдуна в царстве теней. Шляется он туда-сюда, тыкает, знаете ли, куколок иголками... Кстати, есть демо-версия (72 Mb, **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/shadowman.zip/**).

Патчи, патчи, патчи...

Вышел патч для демки ***FreeSpace 2***. Разработчики ОЧЕНЬ настоятельно рекомендуют всем его скачать. Исправлены: баг с разрешением. Вы можете воспользоваться встроенной возможностью апдейта или просто скачать патч с **http://www.pxo.net/files/fs2demo/patch/fs2demo11.exe** (381 kb).

Cavedog выпустила патч ***v1.1BA*** для *Total Annihilation: Kingdoms* — **ftp://ftp.cavedog.com/cavedog/v1.1BAPatch.EXE**, 2.8 Mb. Пофиксены некоторые баги и добавлены новые команды клавиатуры.

Практически каждый из вас уже путешествовал по зданию, построенному NWC и называемому "Heroes of Migt&Magic-III". В скором времени его внешний вид изменится. По поступившим к нам сведениям, к нему готовится новая пристройка под названием «Armageddon's Blade».

Примерная дата выхода: Рождество 1999

Системные требования: iP200, 32Mb RAM, совместимая с DirectX 6.0 videocard (800x600 16-bit), 100Mb на HDD + установленные заранее HoMM III.

Трудно сказать, была бы столь известна компания *New World Computing*, не придумай в свое время Джон Ван Канненгхем бессмертную вселенную **Might&Magic**. На ее основе созданы популярнейшие сериалы — одноименный ролевой и стратегический **Heroes of Might and Magic**. Причем они имеют общих героев, монстров, расы, города, территории, а в последних «сериях» еще и переплелись сюжетно. Притом HoMM знаменит особо: своими ролевыми элементами он породил новый стандарт в стратегиях. Что, собственно, и привлекло такую армию фанатов, к числу которых принадлежит и ваш покорный слуга.

И вот теперь 3DO, паблишер серии, обещал к Рождеству издать продолжение «Героев..», получившее название *Armageddon's Blade*. В нем обещано шесть новых кампаний (и к ним 7 новых уникальных героев), порядка 35 новых одиночных сценариев, десяток карт для мультиплеера, новые монстры и новый город, а с ним 16 соответствующих героев. Забавно, но первоначально разработчики планировали ввести супертехнологичный город Forge и разместить в нем полукибернетических бойцов, но под давлением удивленной и возмущенной общественности («Что, с зенитками на драконов?») отказался от этой идеи. Вместо него разработан **Elemental Conflux**, давший приют как двум типам новых героев — *Planeswalker* (воин) и *Elementalist* (маг), так и семи новым бестиям, каждая из которых может усовершенствоваться. Вот они, от слабейших до верховного войска: *pixie* (наращивается до *sprite*, знакомых нам по Heroes I и II); *air elemental* (наращивается до *storm elemental*); *water elemental* (наращивается до *ice elemental*); *fire elemental* (наращивается до *energy elemental*), *earth elemental* (наращивается до *magma elemental*); *psychic elemental* (наращивается до *magic elemental*), и *firebird* (наращивается до исчезнувшего было *phoenix* Heroes I и II).



Сюжетная линия add-on'а по доброй традиции начинается после событий *Might&Magic VII* — дьявол во плоти *Lucifer Kreegan*, стремящийся погрузить в ад весь остальной мир, начинает поиски древнего и могущественного артефакта *Armageddon's Blade*. А *Queen Catherine*, посвятившая себя поддержанию мира в Эратии, пытается помешать этим планам, посылая экспедиционный отряд. Будущее неясно (в принципе, оно будет находиться в ваших руках☺), а тут еще среди всеобщего хаоса возникает таинственный Elemental Conflux — город, чьи планы неизвестны, а мощь очевидна.

Первый из шести кампайнов — это, собственно, *Armageddon's Blade*, в котором мы будем вместе с королевой Катериной (героем-рыцарем) и ее мужем Роландом (тоже герой-рыцарь) вести войну против Криигана. В этом же кампайне нам придется влезть в сапоги демониака Ксерона и рейнджера полуэльфа



Гелу, посвятивших себя уничтожению вышеназванного артефакта. Другой кампайн, *Playing With Fire*, даст вам возможность в роли ведьмы Adrienne попытаться помешать мощному death knight'у использовать свои земли как грядки для сбора некромантской армии. В третьем кампайне, *Festival of Life*, вы в роли молодого и многообещающего варвара *Kilgore* примете участие в Фестивале Жизни — племенном событии, происходящем каждые тридцать лет, когда юные варвары и боевые маги, с целью утверждения себя и завоевания трона, сражаются друг с другом, а в финале — и с лидерами клана. Четвертый кампайн, *Dragon's Blood*, посвящен поискам легендарного артефакта, известного как *Vial of Dragon's Blood*. Overlord *Mutare* надеется с его помощью обрести способность оборачиваться драконом, дабы вселить страх в сердца врагов и вызвать благовейное уважение у последователей. В пятом кампайне, *Dragon Slayer*, вы будете играть за молодого и амбициозного волшебника, решившего, чтобы поднять свою репутацию, найти и уничтожить четырех баснословных драконов. К слову, это будут абсолютно новые персонажи вселенной «Героев»: *crystal dragon*, *azure dragon*, *the dragon* и *rust dragon*. Каждый из этих драконов мощнее предыдущего, и все они более смертоносны, чем любой дракон, строящийся в городах. Шестой кампайн предназначен для «экспертов» игры. Он открывается только по прохождению предыдущих пяти и развивается вокруг благородного рыцаря *Christian*. Он знаком нам и как герой ролевого сериала, и как специалист-баллистик из HoMM III.

Хотя нейтральные Элементалы обрели собственный город, но по диким землям все же будут бродить нейтралы — пращники-халфлинги, вернувшиеся из HMM II, а также и некий тип лучников-снайперов, специалистов тетивы и стрелы.

Разработчики из NWC позаботились и о любителях собственных сценариев — в редакторе карт появятся две новые возможности. Первая из них — улучшенный генератор случайных карт — строится на базе программы, использовавшейся во вторых «Героях». Он позволяет задавать будущей карте большое количество параметров: количество команд и игроков (и их разделение на «людей» и «компьютеры»); наличие или отсутствие подземных территорий; силу встречающихся «нейтральных» монстров, соотношение воды и суши, а также размеры карты. Кроме того, можно будет задавать количество сокровищниц и мощность присутствующих артефактов. Это даст возможность, уравновешивая мощь воюющих сторон, лучше сбалансировать карту.

Второе важное нововведение — генератор кампайнов — позволит нам связывать созданные ранее или сгенерированные тут же карты. Причем, так как многие жаловались на недостаточную «длительность» кампайнов, генератор теперь сможет «сцеплять» до восьми карт. Кроме того, можно будет указывать, что именно и в каком объеме будет переноситься из сценария в сценарий: количество и типы героев, артефакты и сокровища. Задаваться будут также максимальный уровень развития персонажей, условия победы и поражения (такие, как добыча определенного артефакта или потеря определенного героя), а также решать, какая из частей карты будет центральной для начала сценария — в какой части карты начинается прохождение игры. Также можно будет сочинять нелинейные кампании, создавая «сюжетные вилки», в зависимости от выбранного прохождения сценария. С новым типом города и героев, новыми монстрами и новыми объектами на местности (к примеру, улучшенные «мудрецы» теперь имеют вариабельность до десяти типов квестов), даже самые опытные и привередливые mapmaker'ы найдут много материала для своей работы.

Так что пока все говорит за то, что Armageddon's Blade станет именно тем подарком, который многие из нас хотели бы получить под Новый год.

Ян Эндрю, который постоянно находится в курсе всех событий, сегодня вкратце расскажет вам о проектах, только что появившихся на карте нашего города.

Armored Fist 3

Андрей Ясенков





Компания NovaLogic имеет долгую историю создания реалистичных военных имитаторов. Практически, она подмяла под себя это направление, выпустив те же Delta Force, F-22 Lighting 3 и MiG-29 Fulcrum, всегда отвечающие веянию времени и уровню технического прогресса. И вот совсем скоро, уже в сентябре этого года, появится еше одно чудо их производства — *Armored Fist 3*, третья инкарнация имитатора боевого танка.

Подобно *Armored Fist 2*, Armored Fist 3 снова дает нам управление одним из самых смертоносных танков на современных полях сражений — *M1A2 Abrams Main Battle tanks*. Вы сможете либо самостоятельно командовать, стрелять, управлять движением, или заняться чем-то одним, а остальное доверить компьютеру. Кроме того, вы будете постоянно взаимодействовать с небольшими мехподразделениями или пехотой, препоручив последним уничтожение мелких целей или защищая их от тяжелой техники. Вам также дана возможность иногда вызывать авиаподдержку.

Сюжетная линия вашей кампании будет серьезно зависеть от совершенных (или несовершенных) вами действий. К примеру, если вы не уничтожите всех повстанцев, то вполне возможно, что в следующем сценарии на вас нападут при пересечении уже «вычищенной» местности. И это — не единственный пример. Разработчики сделали все, чтобы игра не свелась к бесконечному повтору одних и тех же ситуаций.

Вообще, все изменения направлены на усиление реалистичности игры. Значительно переработан «движок» игры — местность и окружающие объекты теперь интерактивны. Ваш 60-ти тонный танк уже не остановит жалкая лачуга или дерево, а на пехотинцев можно будет не тратить заряды 120mm пушки M256 или установленного 7.62mm пулемета —хватит гусениц вашей машины☺. Подобно Delta Force 2, игра использует Voxel Space 32 engine, который при помощи воксельной технологии создает объем и повышенную реалистичность.

Стилистика графики фотореалистична, если вы заглядываете в тот же танк, то вы действительно видите внутренности настоящего танка. Тени изменяются в зависимости от угла освешения (даже если их дает садящееся солнце), взрывы и прочие спецэффекты (типа дыма и погоды) действительно «застилают глаза».

Помимо кампайна вам доступен мультиплеер, поддерживающий до 32 игроков и технологию Voice-Over-Net, позволяющий разговаривать во время игры. В игре присутствуют такие режимы, как deathmatch, co-op, capture the flag, и совместные командные миссии, чего нет в том же Mechwarrior 3.

Что ж, все это звучит просто великолепно. Осталось дождаться и убедиться.



CARMAGEDDON
THE DEATH RACE 2000

Системные требования: iP200MMX, 32MB RAM, 3D акселератор, или поддерживающая Direct3D software rendering videocard.

В свое время английская компания *SCI* совместно со *Stainless Software* стали всемирно известными, выпустив всего одну игру — *Carmageddon*. Достаточно простая идея — гонки на автомобилях — обрела в этой игре свою самую жесткую инкарнацию: противника надо было не только обогнать, но и желательно уничтожить физически. Кроме того, дополнительные бонусы давались за особо жестокое уничтожение как соперников, так и просто прохожих. Не удивительно, что игра была запрещена в некоторых странах. Похожая судьба была и у второй части игры, был и успех, но не столь шумный. И вот теперь обещано продолжение сериала.



Carmageddon3 — The Death Race 2000 выйдет в конце ноября этого года. В основе игры лежит достаточно старый и близкий ей по духу фильм *«Death Race 2000»*, ставший одним из дебютов Сильвестра Сталлоне. Игра сделана на основе нового графического движка, имеющего существенные отличия от используемого ранее: улучшенный просчет теней; отражение автомобилей на любой зеркальной поверхности других предметов и строений; увеличенное количество полигонов, используемых для изображения автомобиля и окружающей обстановки; расчет поведения частиц (дождя, дыма, искр и так далее).

Также обещано улучшение искусственного интеллекта, так что пешеходов будет гораздо сложнее уничтожить. «Посторонние» (то есть не участвующие в гонке) автомобили будут подчиняться правилам дорожного движения (останавливаться на светофорах и так далее).

Кроме того, в игре будет специальная опция, позволяющая выбирать тип пешеходов из людей, зомби и инопланетных монстров типа «чужих».

В Carmageddon: TDR 2000 мы увидим огромное количество новых автомобилей, коренным образом отличающихся от своих «предков». Машины, не участвующие в гонках, будут разрушаться точно так же (то есть красиво и громко☺), как и авто участников; вы сможете сами раскрасить свой автомобиль; на противниках после столкновения будут оставаться следы краски; пламя будет обжигать краску с кузова, а кислота — портить окраску вражеской машины и т.д. Нужно сказать, что все это — чисто внешние эффекты, но, как говорят создатели игры, все эти мелочи только добавят реализма игровому процессу.

Мультиплеер будет поддерживать до восьми игроков, причем при желании можно будет использовать «боты».

В общем, картина вырисовывается довольно интересная. Что будет на самом деле — увидим.



Вы помните ***Saboteur*** для платформы *Sinclair ZX-Spectrum*? Я убежден, что многие когда-то помогали этому отважному ниндзя преодолевать препятствия, созданные коварными программистами. Время идет — и вот *Eidos Interactive* собирается издать эту симпатичную аркадную игрушку для платформ PC и PlayStation, полностью изменив ее a la *Tomb Raider*.

Итак, вместе с главным героем по имени *Shin* вам придется преодолеть 12 высокодетализированных уровней — от офисов до лунных баз. Нелинейное поведение AI противника заставит вас непрерывно повышать свои навыки, обучаясь магическим заклинаниям, специальным движениям и ударам. Причем враждебно настроенный персонаж будет преследовать вас. Правда, у Shin'а есть помощник — управляемый компьютером боевой пес *Shiro*.

Saboteur образца 99 года обещает полностью трехмерную и интерактивную среду, весьма похожую на использовавшуюся в Tomb Raider. Вид от третьего лица с плавающей камерой позволит не только перемещаться



в любом направлении, но и при необходимости подробно осматривать местность. Персонажей планируется создавать по технологии motion capture, в нашем распоряжении будет масса разнообразного оружия и техники.

Игра станет первой PS-игрой с компьютерным союзником.

На нашей биостанции новые лекции для юных натуралистов. И если Вы когда-нибудь собираетесь создавать сообщества животных, обязательно посетите наш семинар.



Диана Харитонова

Джон Ромеро, создатель DOOM и Quake, собирается преподнести игровому миру новый подарок — ***Daikatana*** (боевик с легкой примесью RPG), которую уже так долго ожидают любители жанра action и поклонники таланта легендарного Ромеро. Как сказал сам Джон, ему надоело делать игры типа «убей их всех», вот и решил сотворить что-нибудь этакое. Какое «этакое», спросите вы?

Сия игра уже обросла массой слухов, еще не выйдя в свет. Расспрашивая знакомых о Daikatana, я услышала множество интересных версий. Одни спрашивали, зачем мне такое старье, другие говорили о недавно выпущенной первой части, третьи — о демоверсии. Что из этого всего правда? Как поклоннику Quake мне стало очень любопытно. К тому же, разработчики утверждают, что полную версию игры мы увидим где-то к концу 1999 года.

До появления игры в продаже еще далеко, но в Интернете, к моей радости, обнаружилась демка к будущему шедевру. И весьма недурственная демочка! Очень рекомендую. Любители истории, фантастики и 3D игр будут довольны. Как сообщают новости, на одной из российских выставок, куда народ пришел полюбоваться грядущей *Warzone 2100* и другими проектами, многие надолго останавливались возле стенда некой игры, вводившей зрителей в состояние оцепенения. Говорят, от монитора взгляд оторвать было невозможно. Это и была Daikatana. В качестве игрока выступал Майк Макхэйл, менеджер из *Eidos*, который, проявляя чудеса высшего пилотажа, демонстрировал игру.

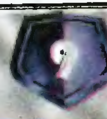
Daikatana —это 3D шутер на движке *Unreal*. Она настолько хороша, насколько это вообще возможно для игры этого направления. Я думаю, что даже после таких хитов, как *Unreal*, *Half life*, *Blood II* и не очень известный, но от этого не менее классный Thief, Daikatana не останется незамеченной. Монстры выглядят действительно великолепно, а уровни настолько детализированы, что просто не верится, что это не реальный мир. Но наиболее поразительным в игре является оружие: такого многообразия и изобретательности мне видеть не доводилось. Может быть, именно это и поможет Daikatana войти в историю.

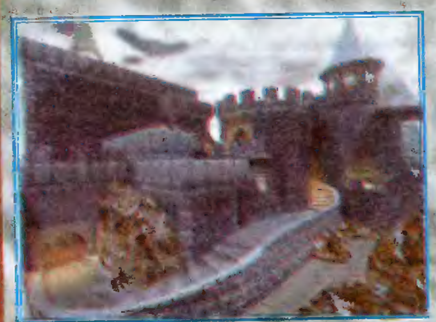
Итак, в путь. В далекие-далекие времена, в средневековой Японии, в период сегуната Мишима, был создан магический меч, который назвали Дайкатана. При помощи этого оружия можно было совершать путешествия во времени и еще много других дел во славу добра или зла. Этот меч стал универсальным Оружием Разрушения. Сегун приказал сотворить его для победы над враждебным кланом Ибихара. Создание меча — это целая история. Его создатель Усаги Миямото 15 лет блуждал по миру в поисках подходящего материала для него. И вот Меч создан, и должен пройти последний ритуал, который наделит оружие волшебной моцью — Крещение кровью. Усаги идет к алтарю памяти своих предков и возносит молитву великой богине Аматэрасу. Но... За ним приходит имперская охрана с приказом от Мишимы немедленно доставить меч во дворец. Последние мгновения... Усаги медленно преклоняет колени на церемониальной циновке. Ритуал самоубийства должен быть исполнен высшим оружием — Дайкатаной, его самым великим творением, его силой и последней любовью. Он поднимает меч и с жестокой решимостью пронзает себя. Свершилось. Кровь окрашивает пол храма. Тишина... Восход солнца... Золотые блики на крови.

Кто их поймет, этих самураев! Но красиво. Да, кстати, это еше не игра, а только ее романтическая предыстория.

Проходят столетия. О знаменитом мече ничего не известно, он пропал во время войн и смут. Конец 25 века. Знаменитый археолог доктор Таширо Ибихара и его помощник Джаред Бенедикт разыскивают волшебный меч. Ибихара — известный человек. Его предок Винсент Ибихара изобрел лекарство от СПИДа. Он очень богат, независим и поэтому бросает все свои средства на поиски Дайкатаны. И наконец-то обнаруживает его в древнем захоронении. Ибихара одержим стремлением вернуть всему миру, и Японии в частности, этот магический предмет. К несчастью для доктора Ибихары, его коварный помощник имел свои виды на меч. Бенедикт убивает доктора и мчится в 2030 год, чтобы возвести крепость, которая защитит священную вещь, а заодно и потомков предателя (им строго-настрого велено охранять Дайкатану от недругов). Почему он это сделал? И здесь дело не обошлось без «изъятия из пыльного шкафа фамильного привидения». Бенедикт — потомок рода Мишимы, он лелеет надежды стать Императором. Он похищает лекарство Винсента Ибихары, уничтожает все результаты его исследований и через неделю объявляет себя изобретателем вакцины.

И тут на сцену выходит двадцатый потомок Усаги Миямото —Хиро. Он блестящий физик, мастер единоборств и вообще достойный потомок самураев. Его нанимает Микико Ибихара, дочь погибшего ученого — сексапильная, сильная красавица (короче, супергерл!!!). Она хочет вернуть меч и отомстить коварному Джареду Бенедикту. Хиро и Микико одержимы идеей отыскать Дайкатану. Девушка считает себя достойной





наследницей меча, а Хиро, я думаю, подстегивает мятежный дух его предка Усаги Миямото. Третьим героем является чернокожий американец по имени Супермуха Джонсон.Он — эксперт по старинному оружию...

В эту историю очень гармонично вписывается множество уровней, великолепных монстров и оружия. И конечно же, красивая музыка. Мне кажется, все настолько детализировано, что игрок действительно проходит сквозь время и пространство мировой истории. Что может быть интереснее, чем путешествие в мифическую Древнюю Элладу, средневековую Японию, Норвегию и потом



вперед, в будущее — в апокалиптический город Сан-Франциско. В игре присутствует и некий элемент мистики и дьяволизма, состоящий в кропотливой проработке зомбиподобных тварей, черепов и тому подобных прелестей из кошмарных снов.

В игре более тридцати видов оружия. В каждом эпизоде герои находят соответствующее этой эпохе. В древней Греции, например, греческий огонь (greek fire) и кадуцей (жезл) бога Гермеса. Пожалуй, это оригинально и свежо. Хочется рассказать об одном из этих оригинальных видов во-



оружения из эпизода в Норвегии. Оно в самом деле поражает воображение. Эта странная штука представляет собой демона, который с огромным энтузиазмом (и вероятно, с большим удовольствием!) убивает ваших врагов — *Terrible пентаграмма Нхарре* (Nharre nightmare). Оно слишком невероятно, объяснить невозможно, но оружие фантастическое. Это самое поразительное, что встречалось мне в играх такого типа. Выпускаешь демона, а сам — ноги в руки и подальше оттуда. А демон в это время издевается над бедными-несчастными монстрами. (Были даже такие идеи, что он их там насилует. А чем черт не шутит! Мало ли что придет в голову этим творцам-извращенцам.)

Кстати, раз уж речь идет об оружии. Играть настоятельно рекомендую мышкой — как показывает опыт Unreal, целиться так намного проще. Так что, господа клавишники, советую переквалифицироваться в мышатники.

Кроме оружия, в этих безумных приключениях можно пользоваться большим количеством всяких приятственных артефактов (например, кольца молний, льда и даже некое странное *the ring of undead*!). Даже во втором *Hexen* не встречается таких магических штучек. Ну, а что делать, если воевать приходится против циклопов, медуз, минотавров, нечисти и просто очень плохих людей. Предстоит встреча даже с критеким царем Миносом. И это еще самые безобидные ребята.

Одно из новшеств состоит в том, что в игре принимают участие все три персонажа. Но, пока ты мотаешься по уровням с выбранным тобой героем, два других бегают где-то рядом (правда, мы их не видим) и помогают мочить обитателя уровня. Поскольку вы будете бороться против множества монстров (более шестидесяти суперопасных существ), которые угрожают планам и жизни героев, в группе должны царить мир и дружба. Иначе не победишь. Можно проводить deathmatch. В игре могут принимать участие до тридцати человек (а то и больше). Возможна игра в Интернете. К сожалению, нам, европейцам, пока придется подождать официального выхода в свет полного варианта игры. По Инету в Daikatana, к сожалению, могут пока играть только на исторической родине, то есть в США.

Детали оформления игры поражают до глубины души. Уже можно говорить о том, что *Ion Storm* вводит новый стандарт в играх, в котором уровень проработки графики будет одним из основных требований. Глядя на эту красоту, начинаешь понимать, почему работа над игрой заняла



столько времени, а в голову лезут мысли, что Джон Ромеро все-таки гений. Если проследить путь от двухмерного *Wolf* до Daikatana, можно с уверенностью сказать, что это настоящая революция в индустрии компьютерных игр, а Ромеро — ее вождь.

Пока игра еще не вышла, но если вы заинтригованы, можете скачать ее по такому адресу: **http://www.eidos-interactive.com/techsupp/**. Игра занимает около 38 Mb. Но если конфигурация вашего компьютера меньше P200(а лучше даже PII 300), и не пытайтесь. Игра пойдет под Windows 95/98 или под Windows NT. И обязательно directX 6.0.



Если обобщить все вышесказанное, то получается, что Daikatana — это великолепный образец 3D-шутера, который выгодно отличается от других игр этого жанра. Возьму на себя смелость сказать, что Daikatana выигрывает даже в сравнении с таким шедевром, как Unreal.

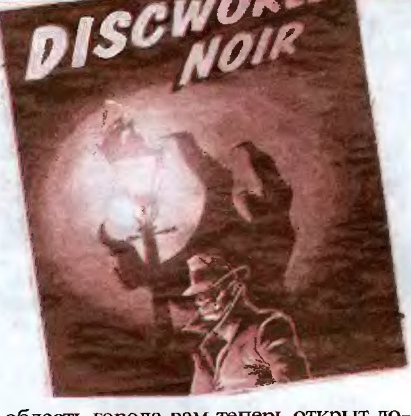
Если вы любите игры подобного жанра, то Daikatana поразит вас так же, как Doom после WOLf. Поиски Дайкатаны начинаются. Да пребудет с вами сила Волшебного Меча. Счастливо поиграться!



Если вам понадобились услуги частного сыщика, то вот офис одного из них. Он наверняка отдыхает там после выполненного задания.

Андрей Ясенков

ТЕМНЫЕ ТРОПЫ DISKWORLD NOIR A



Системные требования: Windows 95/98, iPMMX 200, 32 Mb RAM, D3D совместимая видеокарта, 200-500Mb на HDD.

Компьютерные квесты — весьма неплохой способ приятно провести время. Как и хорошая книга. А теперь ответьте мне, что будет, если соединить этот великолепный жанр с не менее увлекательным юмористическим сериалом, принадлежащим перу Терри Пратчетта? Правильно — мир населенной магическими существами плоской земли Diskworld, превосходно реализованный в одноименных играх. И теперь обзаведшийся очередным продолжением, имя которому — ***Diskworld Noir***.

Если в первых двух играх по этому миру мы руководили действиями нескладного мага, то теперь нам вручают более серьезного персонажа — частного сыщика Lewton'a. Да и сам мир Diskworld'a изменился, главный город игры, *Ankh-Morpork*, больше напоминает Чикаго начала тридцатых годов. Хотя в нем параллельно с людьми все так же живут тролли, гномы и прочие фэнтезийные существа. Есть даже старушка Смерть, хотя, волей господина Пратчетта, это вовсе не «она», а «он».

Итак, вы лучший в Ankh-Morpork, частный сыщик. И как это часто бывает, слегка «на мели». И с большим удовольствием хватаетесь за поиски пропавшего человека, даже не подозревая, что это, на первый взгляд, простое дело заведет вас в чащу интриг и лжи, коррупции и убийств.

По ходу расследования Lewton'y придется узнать о существовании подземной части города, о которой «верхние» и не подозревают.

Итак, Lewton ищет человека по имени Mundy. Нанимает сыщика подружка пропавшего, роковая красотка по имени Carlotta. Поиски заведут его в достаточно разнообразное окружение, заставляющее быть все время наготове. Но в этой игре карандаш сильнее меча, и записная книжка Lewton'a станет самым лучшим оружием в его арсенале. Любое имя или слух будут автоматически заноситься в нее и обрабатываться, позволяя в дальнейшем использовать их для вопросов и информирования других. Кроме того, Lewton носит с собой кожаную сумку, в которую может быть помещен для дальнейшего изучения или применения любой встречающийся ему предмет.

Кстати, интерфейс игры весьма прост и удобен. Яркое пятно света (я так понимаю, фонарика) служит вам указателем, позволяя направлять Lewton'a в любое место экрана или подсвечивать любых других персонажей или предметы в вашей локации. Нажатие правой клавиши заставит Lewton'a рассказать вам, что он думает об увиденном, а «клик» левой клавиши позволит ему воздействовать на объект или NPC, вызвав последнего, если это возможно, на диалог.

В последнем случае ваш частный сыщик скажет собеседнику несколько банальных фраз, после чего откроется окошко с возможными вопросами и инвентарь с записной книжкой и сумкой. Ваши записи — превосходный источник тем для разговора, как и все, находящееся в сумке. Если же вам будет сказано что-то важное, в углу экрана появится анимированный значок карты или блокнота с карандашом, означающий появление у вас новой доступной локации в городе или важной записи. Иногда в блокноте происходят правки неверных слухов, так что к концу игры будет исчеркан весь богатый запас чистой бумаги в нем. При получении новой локации, на карте города появляется новый подсвеченный объект, показывающий, в какую область города вам теперь открыт доступ. А чем больше следов вы «возьмете», тем больше вероятность на появление на вашей карте новых мест.

Музыкально и графически Discworld Noir сильно отличается от своих предшественников. Звук и изображение создают некую атмосферу развертывающегося перед вашими глазами фильма. Вся графика великолепно детализована и превосходно отрендерена, не говоря уже такой особенности, как трехмерные фигурки персонажей и чуть ли не полигональный «движок» игры, на основе которого созданы великолепные ролики-вставки. Фоном к игре звучит великолепная джазовая музыка. Каждая новая сцена подчеркнуто оригинальна, что отражается и в звуковом оформлении, для создания которого были приглашены некоторые бродвейские звезды, с чувством отыгрывающие голосом вложенные в уста героев игры шутки Пратчетта.

Тут же стоит отметить, что вся игра построена как развитие линейной истории, в процессе которой вы не только выясните всю подноготную этой тайны, но и близко познакомитесь с самим героем. Он будет рассказывать вам свое мнение по каждому поводу (и без него), очень напоминая другого частного сыщика из фэнтезийной серии Глена Кука — Гаррета. Эти монологи весьма забавны (ощущается мягкий юмор Пратчетта) и иногда несколько отличаются от того, что пишется при включенных субтитрах.

Сейчас выходит мало квестов, что заставляет радоваться уже просто выходу игры этого жанра. Но Discworld Noir не просто порадовал своим появлением, но и стал великолепным подарком всем, любящим неторопливо распутывать таинственные события.

В кварталы стратегий — пополнение. Видите здание прямо под черным диском луны? Но не спешите заходить туда, пока вы не ознакомились с ним на нашей экскурсии.

Black Moon Chronicles

Василий Попов

"Он будет говорить устами грома и ветра,
Огненная лава будет течь в Нем.
Его источник — топаз и черный янтарь
Он будет двигаться, как молния.
Название Ему — голод, война, чума и смерть.
Тогда Он рукой поднимет Луну,
И тени будут подобны волнам...

Так говорил оракул, в назидание королю Лину. Но шли годы, и ничто не угрожало могуществу Империи. Новые императоры стали забывать древнее предсказание. Уверенные в своих силах, они предавались праздности и порокам, угнетали народ и попирали ногами древние святыни, приближали к себе двуличных льстецов и притесняли людей, истинно заботившихся о благе государства. Возмездие пришло в годы правления императора Гагендорфа. Целостность империи была нарушена, и теперь на наследие древних императоров претендовали четыре могущественных клана.

Первый из них, **Клан Рыщарей Света**, в прошлом — опору и главную ударную силу Империи — возглавлял Фаргус Ужасный. Этот человек, хитростью и интригами занявший место вождя Клана Света, больше заботился о собственном обогащении, чем об идеалах, которым были призваны служить рыцари Клана. Формально оставаясь союзником императора Гагендорфа, он вел за его спиной свою игру, которая должна была привести его на трон Империи. Фаргус настолько завладел умами своих подчиненных, что даже самый последний солдат Клана Света забыл слова клятвы, некогда принесенной им императору, забыл о тех задачах, ради которых много веков назад рыцари объединились в священное сообщество. Белые одежды Рыцарей Света скрывали воинов с почерневшими сердцами, испорченными тлетворными проповедями Фаргуса Ужасного. В них не осталось ни капли благородства.

Второй клан — **Клан Правосудия.** Святое общество монахов-воинов, возглавляемое паладином Парсифалем, в отличии от Клана Света, осталось верным заветам предков. Не в силах больше смотреть на бесчинства, творящиеся на землях Империи, Парсифаль решил покарать нерадивого правителя и его приспешников, доведших Империю до упадка. Праведная жизнь и ревностное служение светлым богам обеспечили паладинам Правосудия поддержку могущественных сил Света.

Третьим кланом являлась ослабленная, но все еще значительная коалиция, **Империя,** верная Гагендорфу. Императорская гвардия и правители множества городов рухнувшей Империи еще верили в своего правителя, пытавшегося твердой рукой навести порядок в своих владениях, и заставляли с собой считаться.

Четвертый и последний претендент на земли Империи — **Орден Черной Луны,** многие годы наводивший ужас на императоров и непрестанно терроризирующий границы государства. Властитель демонов, полубог Хаазиль Торн, в незапамятные времена поднявшийся из черных провалов Небытия и давно грезивший о власти над миром, увидел свой шанс в ослаблении императорской власти и развале Империи. Он привел на зеленые равнины некогда благословенного государства орды диких орков и живых мертвецов, гигантских троллей и могучих великанов. По его приказу приходили на Землю демоны Тьмы, повергавшие в ужас все живое. Немногие смельчаки могли противиться этой черной силе, явившейся,казалось бы, из самых жутких кошмаров, которые только способны родиться в самых отдаленных уголках человеческого разума и фантазии.

Долгие годы длилось противостояние четырех могущественных Кланов, и ни один из них не мог добиться решающего преимущества. Ибо было предсказано, что не военная мощь и не магическое искусство решит исход этой войны. Боги даруют победу лишь тому войску, в чьи ряды вступит Избранник....».

«Хроники Черной Луны» («Black Moon Chronical»), созданные компанией *Cryo Interactive Enterainment*, определенно относятся к жанру стратегий, но им трудно подыскать аналоги среди более ранних игр. Ближе всего к ней стоит, пожалуй, «Lords and Magic». Вспомнили? Основной сюжет компании развивается в пошаговом режиме, а сражения — real time. Но даже те, кто потратил много времени на прохождение вышеупомянутой игрушки, инсталлировав на свой винчестер «Хроники...», вскоре поймут, что имеют дело с уникальной в своем роде боевой стратегией.

«Его приход был предсказан оракулом задолго до Его рождения. Никто не знает, где и когда Он родился, никто не знает, откуда Он пришел. Родителей своих Он не помнит. С самого раннего детства поля и горы были Его домом, а Солнце и Ветер — Его семьей. Современники знали Его под именем Висмерхилл. Потомки будут почитать Его как бога. Он — Избранник. Непревзойденный воитель, сражающийся огненным мечем и имеющий власть над стихией Воздуха, появился на израненных землях Империи, чтобы положить конец затянувшейся войне, встав на сторону одного из враждующих Кланов и приведя его к победе, как и было предсказано оракулом».

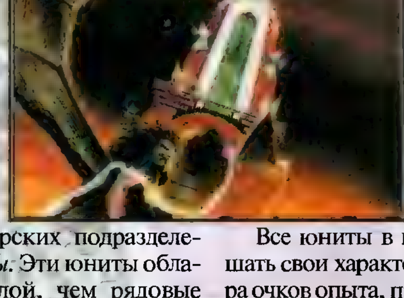
Игра состоит из 60 миссий, собранных в 4 кампании, дифференцированных по сложности. Основную часть составляют сражения небольших отрядов, где каждый воин на счету. По сложности ведения боевых действий «Black Moon Chronical» напоминает «*Warhammer*», с той лишь разницей, что в мире «Черной Луны» значительно большая роль отведена магии. Поэтому не стоит жалеть денег на изучение вашими магами и священниками новых заклинаний, строительство всевозможных церквей, капищ и храмов. На более продвинутых уровнях священник, маг или некромант, действуя под прикрытием неблышого отряда, способны уничтожить огромную армию. Но даже имея в своем подчинении опытного мага, вам придется проявить незаурядные способности полководца, чтобы победить. В бою играет роль буквально все: расположение войска, рельеф местности, правильное

использование заклинаний и т.д. А если прибавить к этому «непробиваемую» тупость и ужасную медлительность некоторых юнитов, то любое, даже самое незначительное сражение может привести к неприятной комбинации «save — load».

«Восхождение Висмерхилла к вершинам славы не было гладким и безоблачным. Долгое время провел Избранник, сражаясь рядовым воином в составе периферийных имперских гарнизонов, был членом, а позже и главарем банды разбойников, и только крупная победа — захват замка Рыцарей Света — привлекла к нему внимание правителей Кланов. За время скитаний Висмерхилл приобрел не только множество врагов, жаждавших его крови, но и встретил верных друзей, разделивших с ним радость побед и горечь поражений. Их имена навсегда внесены в летописи рядом с именем Избранника. Это *великан-людоед*, разбойник *Горгор Бей*; знаток боевых искусств Востока, самурай *Мурата* и прекрасный демон-суккуб *Гелланея*».

Замок Висмерхилла имеет большое значение в игровом процессе. Получая деньги за свои победы, вы можете использовать их на постройку помещений на территории замка. В этоих помещениях впоследствии можно будет «покупать» войска и производить апгрейды. Золото — единственный ресурс в этой игре. Всего в «Хрониках...» насчитывается 120 типов построек и 80 типов юнитов. Апгрейды, честно признаюсь, не считал, но их, поверьте на слово, о-о-очень много.

Прежде чем встать на сторону одного из Кланов, неплохо бы было ознакомиться с особенностями и возможностями каждого из них. На ранних уровнях Рыцари Света, паладины Правосудия и войска Империи мало чем отличаются друг от друга. Да это и не удивительно — ведь совсем недавно они входили в состав единой Империи. Так, каждый из этих кланов имеет *солдат-пехотинцев*, *лучников*, *легкую* и *тяжелую (рыцарскую) конницу*. Кроме того, в состав многих имперских подразделений входят *генералы*. Эти юниты обладают большей силой, чем рядовые бойцы, но их гибель часто равносильна поражению. Оставшись без генерала, армия может обратиться в бегство. На стороне Империи сражаются также *боевые левиафаны* (некое подобие доисторического мастадонта, только без хобота) и *драконы*. На более высоких уровнях на помощь паладинам Правосудия может прийти *Архангел* — юнит, обладающий почти неограниченными возможностями, которого, к сожалению, нельзя вызвать по своей воле. У каждой из сторон также есть свои *маги* и *священники*, возможности которых достаточно сильно отличаются от магических умений представителей остальных кланов. Так, *магия Света* необычайно опасна для живых воинов, но почти не причиняет вреда *восставшим мертвецам*, *вампирам* и т.д. Обратный эффект дает магия *Правосудия*: бороться против нее силами нежити практически невозможно, в то время как достаточно сильный отряд, скажем, конников без труда может приблизиться к магу и уничтожить его.



Клан Черной Луны в корне отличается от своих противников. Его пехоту составляют *орки*, *тролли* и *великаны*, причем двое последних по всем параметрам (в том числе и по стоимости) намного превосходят не только пехоту, но и рыцарей других кланов. Место мага в войске Хаазиля Торна занимает *некромант*, способный оживлять павших воинов, превращая их в *воинов-скелетов*, *зомби* и *вампиров*. А если учесть, что из одного погибшего «получается» 5-6 монстров, то нетрудно догадаться, что при помощи некроманта уже через несколько минут после начала сражения численный перевес будет на вашей стороне. Управлять живыми мертвецами нельзя, но, поверьте, свое дело они хорошо знают. В особо крупных сражениях Хаазиль Торн будет призывать на помощь целые полчища разнообразных демонов, самый страшный из которых — *Лорд Небытия*.

Все юниты в игре способны повышать свои характеристики путем набора очков опыта, причем это происходит прямо на поле битвы. Впрочем, этот явный элемент РПГ стал уже стандартным для большинства «стратегий».

Минимальные системные требования, по нынешним временам, весьма невелики: Windows 95/98; Pentium-200 MMX; 32 Mb RAM; 65000 цветов; 8-скоростной CD-ROM; DirectX 6. Но не обольщайтесь: при подобных ресурсах игрушка будет очень сильно «тормозить», причем, если на экране будет большое количество юнитов, то управлять сражением станет практически невозможно. К счастью, в игре такие ситуации встречаются не часто. Глобальные битвы нужны скорее для развития сюжетной линии, они проходят по заранее задуманному сценарию, который не стоит и стараться изменить.

Я умышленно ничего не говорил о графике и звуковых эффектах. Сказать, что они хороши (прекрасны, замечательны, неповторимы) — значит ничего не сказать. Это нужно видеть. Для любителей «порезаться по сетке» предусмотрен мультиплеер, поддерживающий до 8 игроков. В заключение — последнее пожелание всем любителям «стратегий»: поскорее приобщайтесь к прекрасному миру «Черной Луны». Уверен — равнодушных не будет.



А знаете, что бывает, когда компьютер сходит с ума? Нет? Поверьте мне – ничего хорошего. Загляните вот сюда и пообщайтесь с вышедшим из системного шока героем, победившим не только кибернетический интеллект, но и испортившую его инопланетную заразу.

Андрей Ясенков

SYSTEM SHOCK II
Противостояние умов

Убейте меня, но я никогда не полечу на космическом судне, аппарате или платформе, управляемом искусственным интеллектом. И думаю, со мной солидарны многие игроки-ветераны, хорошо помнящие, что произошло со станцией Цитадель, когда кибермозг Шодан сошел, вернее, сошла с ума, поскольку это была «она». Полнейший хаос и множество пострадавших были фоном для событий, развивавшихся в игре *System Shock*, action/RPG 1994 года. Она повествовала о самоотверженной борьбе одинокого хакера с всесильным искусственным интеллектом. Для своего времени SS была очень нестандартной: выдержанная в стиле киберпанк, построенная на трехмерном «движке» а ля DOOM, с достаточно высокими системными требованиями и сложной внутренней структурой и интерфейсом. Ее определяли как action/RPG, что было правильно, учитывая возможность задавать соотношение между ролевыми и аркадными элементами игры. SS нашла своих фанатов, даже получила титул «культовой», хотя и не приобрела мировой популярности. И вот теперь Looking Glass и Irrational Games выпускают ***System Shock 2,*** уже на стадии анонсов заинтересовавший более четким обращением к жанру ролевых игр.

Хорошо забытое новое

Прошло более 40 лет с момента инцидента на Цитадели. Корпорация *ТриОптиум*, отвечавшая в свое время за злосчастную станцию, подготовила новый «подарок» человечеству — первый сверхсветовой корабль *Von Braun.* Его с помпой отправили в пробный полет к Тау Кита в сопровождении эсминца *Rickenbacker.* Не понятно, как досветовой и сверхсветовой корабли могли идти на равных, но так ли это важно? Ваша роль в этой истории начинается в полете. Очнувшись от криостазиса, вы обнаруживаете в себе вживленную мощнейшую киберсистему, а вокруг — полный хаос. Корабль поврежден, часть команды мертва, часть инфицирована формой жизни, называющей себя *«The Many»* — «Многие». Это маленькие червеобразные организмы, способные образовывать коллективный разум неизвестной силы и формы мышления. Но самое главное — кибермозг встал на сторону захватчиков. А ведь за ним — все охранные ресурсы и службы безопасности, не говоря уже о поддержке множества мутировавших и созданных на месте инопланетных существ. Так что ваша первая задача — выжить, сопротивляясь уже не одному, а двум чужим интеллектам. Единственное свидетельство присутствия на борту еще кого-то живого — приходящие e-mail сообщения от некоей доктора Полито, задумавшей спасти корабль. Естественно, вашими руками. А может быть, космические путешествия — не такая уж хорошая идея?

System Shock 2 взял очень многое от своего предшественника. Это и общий принцип построения сюжета, основанный на выполнении сиюминутных и глобальных заданий. Это и финальная цель, и постоянный поток информации, поступающий в ваше распоряжение в виде log-файлов, и общая схема построения карт уровней. Но не забывайте, это не римейк, а сиквел. Посему поговорим о нововведениях.



Прежде всего это вышеупомянутый уклон в ролевые игры. И только потом — глобальные изменения игрового «движка». Но прежде, чем приступить к обсуждению красот местности, которую нам придется очищать от всякой мерзости, надо определиться с вопросом, возникающим в начале любой RPG. Итак...



Кем быть?

SS2 — весьма нестандартная ролевая игра. Во-первых, это касается генерации персонажа и его характеристик. Мы будем формировать своего героя, проживая его жизнь до начала игровых событий (как это было сделано в *Megatraveller 2* или *Twilight 2000* и обещано *Daikatana*). Вы принимаете за героя все решения: где служить и работать, что делать и кем быть, а это вполне логично отражается на атрибутах и навыках.

Все начинается за 4 года до полета, когда ваш персонаж решает поступить на службу в вооруженные силы *UNN* (United Nations Nominate). Мы приходим в рекрутский центр и после небольшого tutorial'а, оформленного под тесты, делаем свой выбор. Кстати, там же мы впервые встречаемся с эквивалентом денег — крошечными многоцелевыми роботами, названными *нанитами.* Они могут использоваться как для ремонта или дубликации предметов (даже лечения и возрождения вас), так и для покупок и взлома киберсистем.

Нам предлагаются три специальности, каждая из которых имеет собственные плюсы и минусы и вполне отвечает возможным требованиям игрока. Если вы хотите играть «танком», становитесь ***Marines,*** пехотинцем, — лоб в два пальца, но живуч, как кошка. Мастерски владеет оружием и без тру-

да его ремонтирует. Быстр и ловок, его основные способности ориентированы на ведение боя. Вот только думать ему лень, так что с исследованиями будут небольшие проблемы. *O.S.A.*, сотрудник флотской спецслужбы BlackOps, натаскан на проникновение, шпионаж и разведку. Кроме того, имеет неплохие навыки в исследовании. Он великолепно тренирован в пси-дисциплинах — местном аналоге магии. И основное его оружие тоже связано с пси: *Psi Amplifier*, позволяющий превращать пси-энергию в мощное поражающее излучение, от струи холода до шара огня. Navy, моряк — это промежуточная специальность. Она достаточно сбалансирована между боевыми и пси-навыками, главный упор делается на обращение с оружием, благодаря чему имеет бонусы в модификации. Моряк быстрее перезаряжает оружие, и оно реже у него ломается, а значит, и живет у него гораздо дольше. Он умеет ремонтировать предметы и исследовать артефакты.



Однако выбор места службы — это выбор общего направления развития, которое уже в процессе генерации можно подкорректировать. Сам же процесс происходит следующим образом — вам предлагают службу в трех различных местах, на различных должностях. В зависимости от вашего выбора и будут повышаться параметры персонажа. Таких мест три, каждый соответствует году службы. Четвертый год перед полетом «Фон Брауна» проходит на «Рикенбакере» и параметры не повышает.

Раз есть параметры, то они должны расти. В SS2 это происходит путем наращивания встроенной в вас киберсистемы. Для этого необходимы кибермодули, позже используемые в специализированных центрах. Модули выдают в виде награды за различные задания, или же их можно найти в труднодосягаемых местах. Кроме того, есть специализированный софт, устанавливаемый тут же, по факту нахождения. Но он весьма редок и хорошо спрятан.

Ну, а поскольку мы заговорили о параметрах, рассмотрим их подробнее. Это достаточно важно, поскольку при генерации персонажа вы берете что-то одно из нескольких предлагаемых вариантов. Характеристики разбиты на четыре основных группы: *STATistics*, *TECHnics ability*, *COMBAT ability* и *PSI ability*. Последнее представляет собой, так сказать, эквивалент заклятий — пси-дисциплины.

Итак, *STATISTICS* состоят из особенностей вживленной в вас киберсистемы:

- *STRENGHT* (сила), задающая объем инвентаря и его емкость, величину наносимых в рукопашном бою повреждений. Кроме того, некоторое оружие требует для своего использования минимального значения силы.
- *ENDURANCE* (выносливость), задающее максимальное количество hit points, а также процент сопротивления радиации и токсинам.
- *PSIONIC* (псионика), определяющая уровень использования пси-дисциплин. Кроме того, некоторые «заклинания» используют этот параметр для вычисления своей длительности и радиуса действия, а также величину наносимых противнику повреждений.
- *AGILITY* (ловкость) задает скорость движения вашего персонажа. Также с увеличением этого параметра уменьшается вред от падения с высоты и от отдачи выстрела оружия.
- *CYBER* (cybernetic affinity, кибернетика) улучшает ваши шансы успешного использования *MODIFY*, HACK и *REPAIR* способностей, о которых мы поговорим чуть ниже. Кроме того, высокий уровень этой характеристики уменьшает количество опасных узлов при взломе кибернетических систем.



Здесь же стоит дать небольшую справку. Взлом любого компьютерного узла стоит некоторого количества нанитов и состоит в последовательном соединении трех любых «узлов», высвечиваемых в отдельном окошке. Каждое ваше действие тут же комментируется ниже, активированный узел либо подсвечивается, что означает успех, либо темнеет. При высоких кибернавыках узлы могут быть обведены красной линией, что означает обнаружение в них специальной защиты от взлома. От активированного узла отходит в сторону светлая либо оранжевая линия. Последняя означает вероятность обнаружения вас. Но в общем, на легких уровнях сложности игры, максимум, что вам грозит в случае провала, — это вторая попытка. При повышении сложности может либо подняться тревога (и вам придется сражаться с набежавшими монстрами), либо взорваться вскрываемая система.

Но вернемся к атрибутам персонажей.

Технические способности *(TECH)* включают в себя все, что вам может пригодиться в процессе прохождения игры. Это:

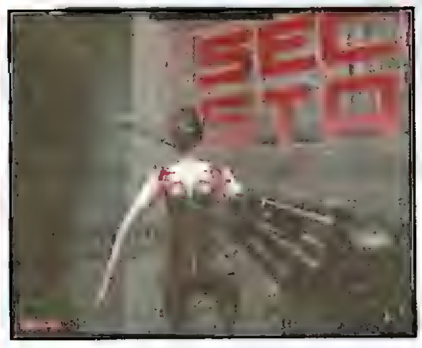
- *НАВЫК HACK* — олицетворяет искусство взлома компьютерных систем, и определяет шансы на успех. Кстати, весьма полезный навык, позволяющий попадать в закрытые помещения и сундуки; перепрограммировать торговые автоматы (это сулит меньшую стоимость и больший ассортимент вещей) и охранные системы (они начинают «играть» за вас).
- *REPAIR* — навык, определяющий шансы в ремонте компьютерных систем и оружия, постоянно портящегося от применения.
- *MODIFY* позволяет модифицировать оружие с целью его улучшения. К примеру, уменьшить отдачу у винчестера и увеличить его скорострельность. Для использования этого навыка вы должны иметь при себе Maintenance Tool.
- *УРОВЕНЬ НАВЫКА MAINTAIN* (maintenance) определяет количество улучшений, которые вы можете внести в оружие.
- И, наконец, *RESEARCH* даст вам возможность вести научные разработки и определит их эффективность. Это достаточно важно, поскольку исследование органов «чужих» содержит ценную информацию, а некоторые предметы не могут быть использованы без предва-

рительного исследования. К примеру, я нашел «нечто», с большим удовольствием приспособленное позже для самолечения.

Третья группа навыков — это **COMBAT**, состоящая из умения обращаться с оружием, разделенного на типы ***STANDART, ENERGY, HEAVY*** и ***EXOTIC***. Понятно, что чем выше эти навыки, тем большие повреждения сможет нанести из соответствующего оружия ваш персонаж.

Четвертый набор способностей — это ***ЗНАНИЕ ПСИ-ДИСЦИПЛИН***. Их пять уровней, освоение каждого требует увеличения значения Tier Neural Capasity (TNC), что опять же приводит нас к необходимости апгрейда собственной системы кибермодулями. Причем освоение очередного уровня только даст нам доступ к дисциплинам, каждая из которых стоит определенного числа модулей. И эта цена будет повышаться. Каждый уровень TNC также повышает максимальное число пси-энергии, так что, если вы дойдете до последнего, получите 2+4+6+8+10 — 30 единиц последней.

Дисциплины достаточно интересны сами по себе. Их всего 35 (по 7 на уровень) и они позволяют вам не только временно повышать защитные характеристики или параметры персонажа или регенерировать жизнь, но и наносить противнику непосредственный вред, дублировать предметы/деньги, перепрограммировать на расстоянии роботов, отключать их, знать местонахождение противника и полезных вещей на карте, телепортироваться в заранее отмеченное место, прятаться под невидимостью и многое другое.



Воровское наследство

System Shock 2 использует модифицированную версию Thief's Dark Engine, и эти две игры имеют очень много общего, помимо 3D среды. Прежде всего, это работа с источниками света и общее построение фигур. Эра битмаповских монстров прошла, да здравствует 3D. Графика не уступает самым хваленым FPS, детализация заставляет думать, что разработчики поставили перед собой цель создать самую интерактивную и многовариантную игру. Этому превосходно помогает большое количество «приколов» а ля *Half-Life*. Во второй по счету локации вы видите сквозь стекло сцену убийства женщины и позже натыкаетесь на ее труп. Оружие при стрельбе отбрасывает вас назад и подскакивает вверх. Все уровни достаточно убедительно оборудованы предметами, соответствующими назначению помещений. Даже если стены забрызганы различным биологическим материалом и испещрены следами выстрелов. Есть лаборатории, компьютерные и контрольные комнаты. Эй, я даже нашел ванную. Весьма легко поверить, что тут действительно жили и работали. И еще проще поверить, что тут умирали.

Так что эффект правдоподобия, наблюдавшийся в Thief, был удачно реализован в новой игре. А еще есть алгоритм просчета звуковых событий, позволяющий противнику обнаружить вас, если вы, к собственному ужасу, уронили на гулкую палубу гаечный ключ. И, как вы понимаете, они сбегутся вовсе не для того, чтобы помочь вам его поднимать.

Монстры весьма умны, стараются расположиться оптимально, чтобы убить вас. Они стоят рядом с дверью, и нападают сбоку, когда вы входите. Они прячутся в тени. Они хорошо выглядят и не хуже озвучены. Шум, который они издают, более приличествовал бы триллерам или фильмам ужасов. Убивая вас, они потчуют друг друга порциями «черного юмора». Это касается и прочих созданий. Протокольный робот будет гоняться за вами по всему уровню, повторяя «Прекрасный выбор. сэр. Сэр, я не могу вам служить, потому что я вас не вижу...». SS2 мастерски использует звуковые эффекты и музыку, меняющуюся по ходу событий. Это игра, в которой вы будете вздрагивать и замирать, слыша звук открывающейся двери или просто подозрительный шум. И пройдет очень много времени, прежде чем в подобных ситуациях вы будете спокойно останавливаться и со словами «Какого черта!..» доставать оружие.

Общепризнанный минус игры — быстрое восстановление монстров после того, как вы покинули «очищенную» локацию. Разработчики твердо стоят на том, что это одна из игровых концепций, но я думаю, что это банальный просчет, и он вскоре будет исправлен. Как и то, что игра не поддерживает мультиплеера. Разработчики уже пообещали соответствующий патч, который позволит командно проходить игру, распределив обязанности. Тем более, что SS2 визуально не отличается от обычного «шутера», а игра этого жанра без мультиплеера — сегодня уже нонсенс. Да и в RPG в последнее время «входит в моду» корпоративная игра.

Так что не советую фанатам ролевых игр презрительно отмахиваться от System Shock 2. Она стоит того, чтобы ее прошли. Или по крайней мере, попробовали это сделать.

Удачи вам!

CHEATS

Начав игру, нажмите **«Shift»** и удерживая его — клавишу «:/;», запустив командную строку. Там наберите нужный код и нажмите «Enter».

ubermensch —
Все характеристики поднять до максимума
psi_full — Максимум пси-энергии
add_pool [number] —
Добавить заданное число кибермодулей
reload_gun —
перезарядить все оружие
clear_teleport —
Очистить все телепортационные метки
summon_obj [item name] —
Создать объект

Перечень некоторых предметов, доступных для создания:

20 nanites	medical kit
ap clip	medium armor
assault rifle	midwife organ
big nanite pile	monkey brain
blast turret	nanites
brawnboost	pistol
implant	power cell
crystal shard	psi amp
electro shock	psi booster
emp rifle	recycler
fusion cannon	shotgun
gren launcher	slug turret
heavy armor	standard clip
ice pick	stasis field
lab assistant	generator
implant	swiftboost implant
laser pistol	timed grenade
laser turret	toxin grenade
light armor	worm launcher

Системные требования: W'95/98, iPMMX 200 — iPII 300, 32-64 Mb RAM, 4 Mb D3D совместимая видеокарта или 3D ускоритель 200-500 Mb на HDD

Относительно недавно в архиве больницы Игрограда был найден странный документ, который с большим трудом удалось идентифицировать как записи одного из ее пациентов, человека, прибывшего из будущего. Пришелец попал в лечебницу в ужасном состоянии: его тело было сплошь покрыто укусами каких-то гигантских животных. Характерная форма ран позволила предположить, что он побывал в логове мутировавших крыс. Судя по записям, такие животные в его мире — не редкость.

Больной скончался от ран, так и не назвав своего настоящего имени. В предсмертном бреду он обращался к какому-то Гарри, который, судя по всему, предал его в тяжелую минуту, заняв то место в обществе, за которое неизвестный долго и тяжело боролся. Было решено сохранить документ, поместив его в игроградскую библиотеку как весьма любопытный раритет.

«Мой прадед, которого сильно уважал и папаша, и дед, положил начало славной семейной традиции, переходящей из поколения в поколение. На портрете, который я вот уже 20 лет ношу с собой в бумажнике, он выглядит этаким ухмыляющимся толстяком с зажатой в неровных, крепких зубах короткой трубкой, с прищуренными глазами, в которых затаился не какой-нибудь там мелкий, шкодливый бес, нет, в них засел один из самых умных, коварных и изощренных дьяволов.

13 лет отроду он смылся из дому, не желая больше терпеть опеку своего папаши. Через некоторое время он сколотил «крутую» банду, слухи о подвигах которой разносились далеко за пределы Калифорнии, повергая в ужас блюстителей порядка и блеющих от страха мирных жителей. Право же, они в чем-то походили на тот скот, который выращивали.

Со временем мой предок сделал блестящую карьеру контрабандиста, став незаменимым и всеми уважаемым человеком, слава о котором гремела по всей Северной Америке, особенно во времена сухого закона. Слава-то его и погубила: портреты деда, развешанные во всех полицейских участках Штатов, даже самых захолустных, в конце концов, сделали свое черное дело... На него устроили облаву, в которой не были задействованы разве что танки и самолеты. Предсказанная ему когда-то смерть на виселице не состоялась только потому, что к тому времени был уже изобретен электрический стул.

О папаше я не люблю особенно распространяться; достаточно сказать, что он продолжил семейную традицию, но мы с ним давно работаем в разных сферах, так как совершенно не сходимся характерами. Не исключено, что его уже нет в живых. Если это так, плакать по нему я не стану.

Богдана Козаченко

Не буду называть город, в котором живу. Его нет на карте, потому что всякие карты уже недействительны. Развалины прошлого мира служат ему надгробием, а нам — жильем, местом, где мы боремся за выживание. Вы не знаете, что это такое? Я объясню. Бороться за выживание — значит, максимально увеличивать сферу своего влияния, устраняя соперников и вообще всех, кто не с вами. Это похоже на то, как в прошлом мире делали карьеру. Только если тогда неудачника увольняли, здесь ему проламывают голову. Кстати, следует представиться. Мое прежнее имя ничего вам не скажет; теперь меня называют *King-Pin*. Это, скорее, звание, которое, согласно военной иерархии, соответствует то ли генерал-майору, то ли генерал-лейтенанту. Жаль, что этой иерархии больше нет: это была очень мощная и цельная система. Впрочем, ее крушение совпало, а точнее, стало причиной гибели всего мира.

Та часть города, в которой находится моя резиденция, выглядит очень живописно. Бочки с горючим на улицах служат одновременно фонарями и кострами, у которых можно согреться. Проломленные заборы охраняют никому не нужные, заброшенные баскетбольные площадки, дворики с глухими стенами или дома с намертво задраенными окнами. Кирпичные стены с пуленепробиваемыми окнами расписаны яркими граффити. Эти росписи — единственный из сохранившихся до наших дней видов изобразительного искусства. Думаю, что его корни — в незамысловатых пещерных рисунках, авторами которых были безымянные доисторические художники. Мне кажется, что это не случайно: я где-то слышал, что их образ жизни мало чем отличался от нашего, разве что тогда на Земле водилось больше животных. Теперь остались лишь собаки и крысы, но ни тех, ни других нельзя есть.

Люди попроще живут в картонных коробках, чем выше социальный статус жителя Империи, тем просторней и теплей его бункер, тем надежнее он укрыт от врагов и непогоды. Впрочем, тут все друг другу враги. Даже дверь в магазин или паб нельзя открыть, просто нажав на ручку — нужно нажимать кнопку и ждать некоторое время. Некоторые предпочитают жить в подземельях, видимо, считая, что тщательно изученные катакомбы дают ряд преимуществ над чужаками, которым вздумается явиться в



гости незваными. Очень часто эти подземелья являются остатками канализаций со всем их содержимым. Царящую в них ужасающую вонь «облагораживают» запахи разлагающихся в стоячей воде трупов. Этот «букет» трудно с чем-то перепутать, поэтому жителя подземелья можно узнать издалека — по запаху. Заброшенные заводы, бездействующее метро кишат теми, кого когда-то называли бомжами. Некоторых из них сопровождают собаки, способные в два-три приема разорвать в клочья всякого, на кого укажет хозяин... или голод. Именно из-за них в Империи больше нет кошек, отсутствие которых празднуют крысы, шуршащие в битых стеклах и обрывках газет.



Неподалеку находится верфь, в которой происходят разборки главарей средней руки. Кабаки процветают, сияя огнями и благоухая на всю округу. Я думаю, подобные общественные места никогда не перестанут пользоваться популярностью, даже в раю и аду, должно быть, есть филиалы распивочных. Впрочем, некоторые считают, что ад теперь вокруг нас, а не только внутри, как утверждали философы Довоенного Мира. Жаль, что с ними уже не поспоришь на эту тему — этот народ вымер в первую очередь, уступив место другим представителям вида Человек Разумный. Не удивительно, что в Империи нет полицейских: на поверку наиболее живучим оказался именно криминальный социум, скорее всего, потому, что его законы испокон веков работали по принципу: «прав тот, кто выживет, то есть сильнейший» (или хитрейший, как кому больше нравится). В общем, весь этот мир, в котором стараются выжить горстки пораженных радиацией людей, напоминает большую помойку. Наверное, это вполне логичный итог жизни того мира, который ее породил.

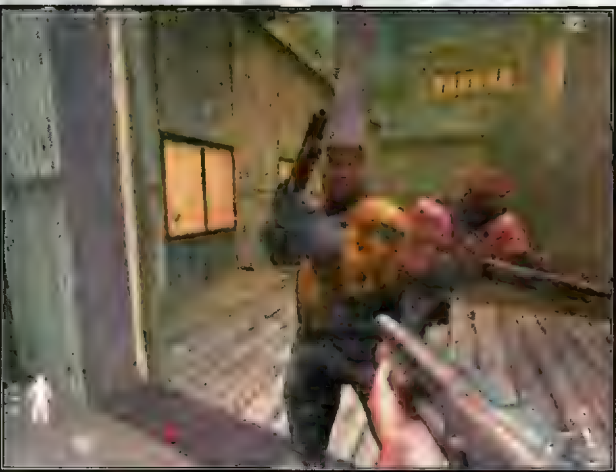
Речь жителей Империи сильно изменилась со времен Великих Перемен, когда несколько десятков ядерных боеголовок взорвались со всех сторон планету . Если бы кому-нибудь пришло в голову создать словарь современного языка, ему пришлось бы обработать для начала ругательства романо-германской, славянской и нескольких других языковых групп. Разговорная речь напоминает смесь американо-английского и немецкого языков, она служит прекрасным аккомпанементом к любой драке. Наши поэты (да-да, здесь есть и поэты) предпочитают использовать русскую феню, сохранившую, по их мнению, особую мелодику, некую глубокую теплоту и прочувствованность погибшего вместе с прошлым миром языка.

Лучше остальных чувствует себя оружейный бизнес; остальное — продажа пойла, жратвы и наркотиков — сопряжено с гораздо большими неприятностями. Барыг часто находят с проломленной башкой только потому, что у какого-нибудь забулдыги не хватило монет на литр виски или дозу кокаина. Однако если продавцу виски удается уцелеть, он может разбогатеть. Я уже, кажется, говорил, что кабак исполняет здесь роль форума, трудовой биржи, дома терпимости, культурного центра и ринга показательных выступлений одновременно. Вход, конечно же, платный. Вообще, я многим обязан этим заведениям. Частенько безобидные (или не совсем) забулдыги за бутылку виски или несколько монет делились со мной очень ценной информацией и даже полезными предметами, вплоть до ключей от склада или шифра к сейфу. Особенно поначалу это было мне на руку — я старался, как мог, избегать ненужной стрельбы.

Наши женщины дерутся не хуже мужчин, отличаясь завидной агрессивностью и изобретательностью в поединке. Они обычно очень хороши собой, однако слишком склонны к не спровоцированным припадкам ярости. Впрочем, эта черта, пожалуй, свойственна большинству жителей Империи. Они частенько нападают без видимого повода, достаточно, чтобы кому-то просто не понравился чужой силуэт на его территории. Можно сказать, что даже зрачки аборигенов устроены на манер прицела, так как именно через прицел они воспринимают окружающий мир. В любом случае, разъяренная женщина в банде способна заменить двух-трех нерасторопных парней.

Единственный по-настоящему серьезный недостаток Империи (да что там недостаток — настоящее бедствие) — это крысы. Огромные хищные твари никогда не упустят случая отгрызть кусок сапога, а заодно и ноги зазевавшегося прохожего. Их укусы, как правило, сводят в могилу нищих, у которых нет 25 монет на покупку аптечки, (они продаются вместе с оружием). Но даже если укушенный имеет при себе аптечку, раны все равно долго не заживают и гноятся. Я ненавижу мерзких тварей с детства, после одного случая. Пьяный папаша запер меня в кладовке, и, если бы сердобольный сосед-мясник не услышал моих воплей, то через несколько минут от меня бы ничего не осталось, кроме обглоданного и местами прокушенного скелета.

В самом начале своего восхождения к той вершине, на которой я сейчас обретаюсь, я едва не потерял своего первого дружка, ранив его во время охоты на отвратительного альбиноса — грязно-белую крысу, которая норовила позавтракать моей пяткой, защищенной только драным сапогом. Хотя это был мой единственный промах, но он мог стоить мне жизни, — если бы Лео не был столь покладистым, добродушным и немного туповатым малым. Другой бы без разговоров расстрелял меня на месте. В дальнейшем,





смею заверить, я был, во-первых, дипломатичным, умным и быстрым, а во-вторых, мне здорово везло.

Все началось с крайне неприятной заварушки. Тогдашний King Pin — бульдожьего вида толстяк Сильвестр, совершенно зажравшийся, заказал мне предельно рискованное дело, на которое я согласился только потому, что слишком долго сидел на мели. Я не хотел слишком отличаться от остальных наемников, к услугам которых изредка обращался Сильвестр, — умение читать служило у них предметом особой гордости. Поэтому я сделал вид, что задание, написанное его корявым почерком в засаленном блокноте, ничуть меня не удивило. Все же я не настолько туп, чтобы не разобраться в ситуации без каких-то там бумажек, и пройденный мною путь — лучшее тому доказательство. King Pin продолжал считать меня чем-то средним между рабочим станком и пушечным мясом, но со временем я разбил эту иллюзию на мелкие кусочки.

Когда я справился с заданием (надо сказать — с блеском), он не придумал ничего лучшего, чем подослать ко мне двух мордоворотов из своей охраны. В итоге я оказался лежащим без сознания в какой-то луже, в самом захудалом квартале нашей и без того неброской столицы. У меня не осталось ни оружия, ни денег, а из желаний сохранилось только два: выжить и отомстить.

Едва придя в себя, я нашел основательный кусок свинцовой трубы — простейшего, поэтому очень распространенного оружия в этих местах. Так начался тот путь, который через несколько лет упорной борьбы (точнее — войны) со всем окружающим миром привел меня к «трону».

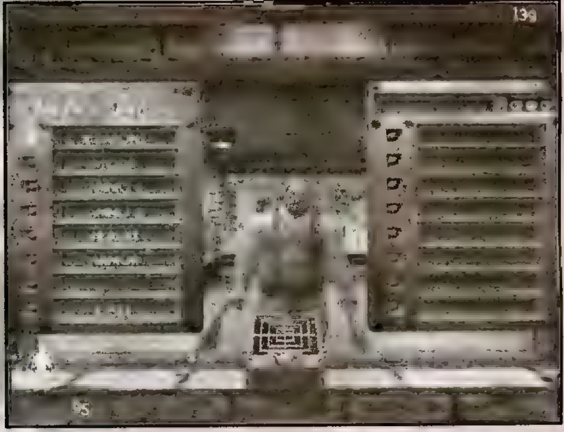
Я был обессилен, но, уже проходя первые полтора квартала, умудрился убить двух-трех бешеных девок, которые набросились на меня, как дикие кошки, желая живьем содрать шкуру. Обломок трубы сослужил мне не слишком долгую, но верную службу; с его помощью я справился и с бандой накокаиненных ублюдков, благодаря чему стал обладателем пистолета. Без оружия в наших краях не протянешь: не успеешь ступить и шагу, как тебя убьют просто так, за здорово живешь.

Для того чтобы набрать свою банду, помимо оружия, нужны деньги. Первый свой сейф в этом городе я нашел и взломал с бедолагой Лео, с которым познакомился на углу, возле оружейного магазина. Он явно не знал, куда себя девать, и охотно отправился со мной, получив десятку, которую я добыл, обыскивая последний труп — тело миловидной брюнетки, с которой охотно повстречался бы при других обстоятельствах, не начни она первая драку.

У меня есть талант — отличать в толпе людей, с которыми впоследствии можно работать. Я считаю так: если человек не бросается на меня с оружием сразу, еще не успев различить черты лица и определить степень опасности, значит, с ним можно попробовать договориться. Сто долларов, которые мы с Лео вытащили из сейфа, значительно упрощали дело, так как никто из моих дружков не пошел бы за мной, не получив небольшого финансового поощрения. Дипломатический талант, доставшийся мне в наследство от прадеда, тоже сослужил неплохую службу.

Итак, я вышел на тропу войны, зная, что мой противник фактически недосягаем и, судя по слухам, фантастически неуязвим. В качестве его помощников, а следовательно, моих врагов, выступал почти каждый встречный; серьезно опасаться стоило всех, кто хорошо вооружен, и в особенности — мерзкую девку, лично охраняющую King Pin'a. Впоследствии я понял, что слухи о ее бессмертии если и преувеличены, то не слишком.

Проблема номер один — деньги и оружие — решалась не так быстро, как хотелось бы. Сразу не получалось заработать даже на дробовик, незаменимый при охоте на крыс, не говоря уже о гранатомете или базуке.



Но я хорошо понимал, что выбранный мной путь обязывает ко многому, и в первую очередь нужна железная выдержка. Неуместная спешка могла испортить все предприятие. Найденные свинцовая труба и гвоздодер сослужили неплохую службу. Пистолет уже требовал дополнительных расходов: пришлось обзавестись примочками, увеличивающими скорострельность, скорость перезарядки и убойную силу, не говоря уже о глушителе. В оружейной лавке был достаточно богатый выбор пуль и зарядов ко всем видам оружия; я имел пристрастие к разрывным, хотя выбирать можно было из обычных и химических. Дробовик удалось отнять без особенных усилий. Именно это оружие я вспоминаю с большой теплотой, наверное, похожей на ту, с которой удачливый бизнесмен из Довоенного Мира вспоминал свой первый портфель или блокнот. Впоследствии два вида автоматов, — томми-ган и еще один, из усовер-





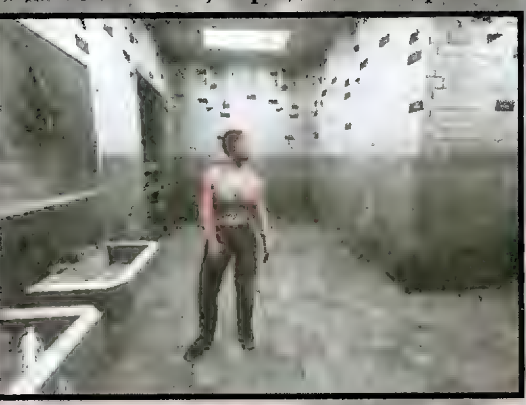
шенствованных моделей, а также гранатомет, базука и огнемет сами шли ко мне в руки: я находил их в самых неожиданных местах, хотя редко успевал полюбоваться находкой — ее приходилось сразу же пускать в дело. Тяжелый новенький автомат, с лоснящейся от масла приставкой-ускорителем пришелся как нельзя более кстати, например, в тот момент, когда облитый пламенем из моего огнемета ублюдок метался по сталелитейному заводу в поисках воды и аптечки. Он очень красиво горел, но слишком громко орал; поэтому мне пришлось пристрелить его раньше времени.

Когда мое финансовое положение улучшилось, я смог позволить себе роскошь, которая в моем положении была вынужденной необходимостью: покупку комплекта бронированной одежды. Куртка, шлем и брюки, в которые нужно было впрыгивать особым образом, делали меня если не полностью неуязвимым, то по крайней мере, куда более надежно защищенным от массы неприятных сюрпризов. Красивый защитный цвет новой одежки быстро превратился в грязно-коричневый, а затем — в черный, в основном из-за крови противников. Некоторым моим ребятам доставляло удовольствие убивать противника таким образом, чтобы кровь тонкой струей или настоящим фонтаном ударяла в небо или заливала окрестности. Они увлекались и хвастали этим занятием, как искусством, и по-детски рисовались друг перед другом. Кровь многих из них впоследствии закрасила на моих брюках пятна крови убитых ими врагов; далеко не все ребята дошли со мной до конца. Многие умерли у меня на глазах в перестрелке, а некоторых пришлось собственноручно пристрелить за предательство. Как бы там ни было, я давно узнал, что человеческая кровь — красного цвета, а мозги и внутренности — бледно-розовые или зеленоватые с голубым, их вид давно уже не вызывает у меня никаких эмоций. Может быть, некоторые из моих ребят прожили бы дольше, не будь, например, у Сэма дурацкой привычки ходить по улице с оружием в руках. Вполне уравновешенные (на общем фоне) местные жители, завидев пистолет в руках, реагировали на него, как бык на мулету, и тут уж было не до разговоров о сотрудничестве.

Каждый новый противник на моем пути был несколько сильнее и хитрее предыдущего. Даже мелкие сошки вели себя довольно умно, и если я казался им достаточно опасным, не бросались в атаку очертя голову, а бежали за подмогой. Коль скоро мир, в котором они выросли, не располагает к бурному развитию интеллекта, находчивость и стратегические таланты воспитываются в здешнем человеке самой жизнью. Поэтому даже самый захудалый бомж мог оказаться серьезным противником. Чем ближе я подбирался к своему главному врагу, тем профессиональнее дрались все лучше экипированные люди из его круга. Со временем я стал осмотрительнее, заметив, что у раненых из моей пушки придурков часто где-нибудь под рукой находится медпакет, за которым они успевают сбегать, если я отвлекаюсь и не довожу дело до конца.



В любом случае я знал, что все эти бои — только репетиция решающей схватки с King Pin'ом. Битва была что надо. Для того чтобы убить Сильвестра, мне пришлось расстрелять количество патронов, примерно соответствующее полугодовому обороту в центральном оружейном магазине столицы. Сильвестра не брали ни огонь, ни ракеты; при этом он, естественно, отчаянно защищал свою жизнь, пользуясь ничуть не меньшим, чем у меня, арсеналом. Когда я, наконец, занял его место, ко мне пришел некий человек, который объяснил секрет неуязвимости всякого King Pin'a. Но так же, как и Сильвестра, эта удивительная тайна покинула меня, перейдя после страшного



боя к Гарри (черт побери!), одному из моих ближайших соратников....»

Записки неизвестного заканчивались неким набором слов, который, судя по всему, поймет лишь тот, кто бывал в мирах, подобных описанному. Может быть, кому-нибудь из вас они пригодятся.

*«Требования: PII 233 Mhz (лучше — 300 Mhz), 64 MB (лучше — 128 Мб), Windows 9x или WinNT 4.0+, видеокарта OpenGL или Glide совместимая, 3D акселератор (лучше — TNT). Место на винчестере: 570 Мб (желательно — 800). В скобках — рекомендованное, то, с чем не будет безобразного торможения. Для того, чтобы действовало бессмертие, а также остальные блага, даруемые кодами, игру нужно запускать в режиме консоли с ключом **+ developer 1**. Коды говорят сами за себя. **COD** — бессмертие, **Noclip** — сквозь стены, остальные: **map, Give all, Bullets, Shells, Gas, Crowbar, Pistol, Shotgun, Flamethrower, cash, Key 1-10, coil, watch, battery**. Кажется, теперь описано все для того, чтобы читатель этих записей мог стать настоящим King Pin'ом, убив ту сволочь, изза которой я оказался в этой больнице....».*

Что может быть приятнее, чем, забравшись внутрь огромного боевого робота, выйти на тропу войны? Именно это вы сможете сделать в нашем парке аттракционов. Приключения мехов на далеких планетах продолжаются...

HEAVY GEAR II

Николай (ShTORrM) КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: симулятор боевого робота / FPS. ***Разработчик:*** Activision. ***Издатель:*** Activision. ***Системные требования:*** Pentium II и выше, 64 Мбайт оперативной памяти, от 300 до 500 Мбайт на винчестере для установки и 80 для работы, 3D-акселератор.

Все началось неожиданно: военные силы Земли взорвали один из самых больших наших городов. Но, черт побери, они поплатятся за это. Мы отстоим свою независимость, чего бы это нам ни стоило. Элитный отряд «Черный Коготь» («Black Talon») полностью готов к боевым действиям, а солдаты горят жаждой мести. Вы, как лучший из наших пилотов, назначаетесь командиром этого отряда. Помните: все жители нашей планеты надеются на Вас...

Возрадуйтесь, любители симуляторов боевых роботов! Вышел **Heavy Gear II**! Конечно, первый Heavy Gear был с вкраплениями FPS, а уже вторая часть поровну разделена между этими двумя направлениями 3D Action, но игра стала от этого еще увлекательнее и динамичнее. Здесь Вы можете, например, тихо, как в *Thief*, подкрасться к врагу и, как в первом *Quake*, зарубить его топором.

Говоря о нововведениях, прежде всего хочется отметить **индикатор невидимости**, очень похожий на тот, который мы видели в Thief. Невидимость зависит от разных факторов: активный или пассивный у Вас радар, стоите вы, присели либо лежите на земле, стреляете или нет. Можно включить внешнюю камеру, лечь на землю и смотреть, как красиво ползет робот. Хочется отметить и введение такого полезного маневра, как прыжок.





Heavy Gear II должен понравиться и тем, кто игры без рейлгана, рокет лаунчера или винтовки недолюбливает. Оружие применяется четырех видов: **стреляющее снарядами** (Projectile), **энергетическое** (Energy), **непрямого действия** (Indirect) и **баллистическое** (Ballistic). *Автоматы* (autocannon), *пулеметы* (minigun), *зенитные пушки* (antiair cannon) и *пушки* (cannon) относятся к первой группе. *Лазеры* (laser), *рейлганы* (railgun), *ускорители частиц* (particle accelerator) и *холодное оружие* — ко второй. В третью группу входят *ручные гранаты* (hand grenade), *мортиры* (mortar), обычные и противопехотные *грэнэйд лаунчеры* (grenade launcher). В последней (четвертой) группе — всеми любимые *базуки* (bazooka) и *ракеты*. Как правило, большинство типов оружия бывает легкой, средней и тяжелой модификации. На поле боя можно снять оружие с разрушенных вражеских роботов.

А теперь — внимание! Появилось то, чего раньше в этом жанре не было, — **бои в космосе, в абсолютной невесомости**. Для такого случая Ваши роботы оснащаются *реактивными двигателями* и *магнитами на ногах* для перемещения по металлическим конструкциям.

Перед началом кампании рекомендуется пройти тренировочные миссии. Там Вас научат перемещаться, наводить оружие на цели, использовать разные виды вооружения, командовать. Вы можете пройти две полноценные миссии для закрепления пройденного материала. В начале кампании вам нужно из шести роботов: **Темный Гепард** (Dark Cheetah), **Темный Ягуар** (Dark Jaguar), **Темный Воин** (Dark Warrior), **Темная Мамба** (Dark Mamba), **Темная Кобра** (Dark Cobra), **Темный Кодиак** (Dark Kodiak) выбрать того, которого будете пилотировать. Гепард — самый быстрый, маневренный и слабо защищенный из них, он не может нести тяжелое оружие. Кодиак — медленная, неповоротливая крепость, огневая мощь которой поможет выжить вам даже в гордом одиночестве среди врагов. Выбирайте внимательно! Позже Вы уже не сможете заменить своего робота. По-моему, не следует брать легких роботов — Вам частенько придется воевать открыто, в одиночку, а на легком роботе особенно долго не продержишься. Рекомендую Мамбу или Кобру — у них средняя скорость, хорошая броня, тяжелое вооружение. Что еще нужно для того, чтобы изрубить врагов в капусту? Перед началом миссии необходимо выбрать оружие, увеличить броню, маневренность, скорость. Не увлекайтесь — на каждую миссию берите робота, *мощность* (Threat) которого не превышает дозволенную. Чем лучше робот,



тем больше threat. Не сушите себе голову проблемой выбора лучшего вооружения — выбирайте стандартные заготовленные конфигурации.

Отрадно, что в игре почти нет миссий с банальным заданием типа «убей их всех.» Все задания гармонично вписываются в сюжет. Кампания в меру нелинейная. Например, Вы атакуете вражескую базу, а с нее сбегает генерал. Если вы поймаете генерала, все будет хорошо, если же нет, то в следующей миссии будете его догонять. Вы можете провалить и эту миссию, тогда Вам придется в одиночку пробираться на базу врага, чтобы украсть необходимые сведения. Дальнейший ход событий я оставлю в тайне — зачем портить Вам удовольствие от встречи с неизвестным. Но нелинейность имеет и побочный эффект: если Вы захотите пройти каждую миссию в игре, вам придется играть не менее двух раз — хороший повод начать все с самого начала после просмотра финального ролика.

Несмотря на проблемы, связанные с прохождением по мостам и узким проходам, напарники полностью справляются с поставленной перед ними задачей — помочь игроку истребить врагов. Если Вам надоело воевать, можете покомандовать. Заниматься этим очень удобно, напоминает стратегию с видом сверху. Из новшеств следует отметить *возможность в этом же меню выбирать построения*, *расстояния между напарниками*, *центровки по левому и правому флангах*, *отдавать приказы*, а также *задавать маршруты патрулирования*. Приказы можно отдавать каждому отдельно: подразделению Альфа или Бета и всему отряду одновременно. Это очень важно, особенно если Вы, например, одновременно защищаете свою базу и спасаете повстанцев. Не волнуйтесь за напарников, когда Вы хотите тихо прокрасться: как только вы присядете или ляжете, они повторят это действие за Вами.

Еще несколько советов для облегчения прохождение игры. Во время боя не стойте на одном месте, если не хотите стать легкой мишенью. У врагов те же слабости, что и у Вас: попадание в голову из чего-либо тяжелого если и не убьет, то здоровью навредит. Активный радар делает Вас более заметным, но позволяет самонаводящимся видам оружия захватывать цель. На каждую миссию берите холодное оружие: а вдруг у Вас закончатся боеприпасы. Если Вам не нужно куда-нибудь тайно пробираться или кого-нибудь тихо убивать, возьмите самонаводящееся оружие. Конечно, включив активный радар, Вы обнаружите свое присутствии почти для всех в округе, но это им уже не поможет. От наводящихся ракет можно укрыться либо за скалой, либо за напарниками или врагами ☺. Берегите напарников: потеряв их в начале миссии, Вы можете не добраться до ее конца, кроме того, их огневая поддержка лишней не будет. Если Вам предстоит бой в космосе, можете не брать оружия непрямого действия (в невесомости оно бесполезно).

На прохождении одиночных миссий удовольствие не заканчивается. В мултиплеере Вы сможете поиграть как в обычный десматч, так и в командный, и даже в «Захват флага». Играть можно как по Интернету, так и в локальной сети. У Вас будет широкий выбор разных роботов и карт, созданных специально для мультиплеера. Может быть, не все станут играть друг против друга, как в Quake 2, но порезвиться в свое удовольствие можно. Представляете, какие тактические возможности в командной игре открывает битва в городе! Да что говорить — это нужно испытать самому.

Хорошая графика воспринимается сегодня как должное, но в Heavy Gear II она даже лучше, чем в *Unreal*. Дождь настолько реален, что возникает желание раскрыть зонтик. Очень красив снег, а когда робот бежит по сухому грунту, за ним тянется шлейф пыли. При взрыве снаряда мортиры грунт очень живописно разлетается в разные стороны. Ракеты оставляют за собой очень реалистичный дымный след. Особенно эффектно смотрится пыль, поднимаемая ховертанками. Положение солнца в небе соответствует времени суток, а закат способен поразить своей красотой любого. Все модели, будь то роботы, танки или пехота, тщательно анимированы и не разваливаются на части и не проваливаются сквозь стены или ландшафт, как в некоторых играх. Вы без труда можете разглядеть, как робот поворачивает торс или целится в кого-нибудь. Танки поворачивают турель вслед своим жертвам. Все шагающие модели идут, а не «скользят» по поверхности планет.

Звук и музыка тоже на высоком уровне. Слышно, как чавкает под ногами мокрая земля во время дождя. Выстрелы, взрывы, рапорты подчиненных, предсмертные крики, шум дождя, плеск воды — все кажется реальным. Возникает ощущение, что если в будущем будут проходить бои роботов, то «озвучены» они будут именно так, как в этой игре. Игрушка поддерживает новомодную технологию Aureal 3D 2.0. Это значит, что при наличии звуковой карты с поддержкой этого стандарта Вы сможете наслаждаться 3D-звуком на двух, четырех или пяти колонках. Звук не только дает дополнительный пространственный эффект, но и просто становится приятнее, естественнее. После Aureal 3D обычный звук просто режет слух. Музыкальное сопровождение тоже идет в ногу со временем. При смене обстановки на более накаленную меняется и музыка, записанная в виде CD треков. Качество музыки отличное. Видно, а точнее — слышно, что работали профессионалы.

Итак, игра удалась. В ней есть все необходимое: прекрасная графика, реалистичный звук, задорная музыка и увлекательный игровой процесс. Если Вы причисляете себя к поклонникам симуляторов боевых роботов, то просто не должны пройти мимо Heavy Gear II. Эта игра прекрасно дополнит Вашу коллекцию.



Можно ли управлять галактической империей по почте? Думаете, нет? Можно, а кто мне не верит, пусть зайдет на наш почтамт и порасспрашивает тамошних служащих

GALAXY PLUS

Василий Попов

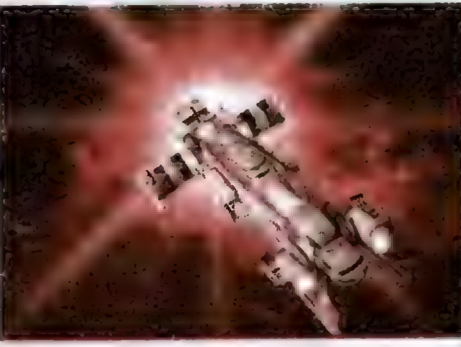
Темная ночь опустилась на центральную площадь Города Игр. Одинокий геймер по имени Зим неуверенной походкой вышел из квартала 3D-шутеров. Трое суток, безвылазно проведенных в игроградском Гарлеме, не прошли даром. Последняя новостройка самого мрачного района города почти покорилась ветерану виртуальных боев. Предстояла последняя схватка, к которой следовало основательно подготовиться. Он достаточно наслушался о неуязвимости этого самого KingPin`a, чтобы лезть в его логово без заранее разработанного плана.

Возле здания Центрального Почтамта до обостренного слуха геймера донесся легкий шорох. Мгновенно обернувшись, «виртуальный стрелок» с удивлением увидел, как из открывшегося неподалеку канализационного люка ловко выпрыгнул высокий мужчина в рваной серой униформе и быстро побежал через пустынную площадь. Не успел он пробежать и 50 метров, как из того же люка, один за другим, выскочили еще четверо. Выстроившись в ряд, как на стрельбище, странная четверка разом вскинула короткоствольные автоматы, и тишину летней ночи разорвал грохот выстрелов. Осознав, что добраться до родного шотгана он уже не успеет, геймер рухнул на землю и принялся усердно выбивать морзянкой на пыльном асфальте: «IDDQD», «DNKROZ», «GOD»...

Увлеченный этим занятием, он не заметил, что беглец, передвигаясь замысловатыми зигзагами, сумел избежать летящей в него тучи смертоносного свинца и, добежав до противоположного конца площади, скрылся в темной подворотне...

Попетляв полчаса по ночному городу и убедившись, что «хвоста» за ним нет, Зим вышел к центральному входу в Департамент Защиты Виртуальной Реальности.Через несколько минут бывший сержант Звездной Пехоты уже сидел в своем кабинете и, вытирая вспотевшую лысину старым носовым платком, усиленно морщил лоб, сочиняя отчет о проделанной работе.

Эта история началась более полугода назад, когда агент Ранд, исследуя подземелья DK, случайно наткнулся на хорошо укрепленную базу, явно не имеющую никакого отношениия к бесам, демонам и прочей подземной нечисти. Приняв информацию Ранда к сведению, Зим тут же разослал ориентировки своей многочисленной агентуре, которой он обзавелся сразу же после вступления на пост шерифа Игрограда. Но прошло немало времени, прежде чем путем подкупов, пыток и шантажа множества людей, среди которых попадались и весьма солидные граждане Игрограда, Зиму наконец-то удалось проникнуть в этот таинственный подземный синдикат. Уже то, что тайная организация долгое время функционировала практически в самом



центре города, а ни мэрия, ни спецслужбы даже не подозревали о ее существовании, говорило о том, что на этот раз шерифу придется столкнуться с серьезным противником. Но действительность оказалась намного фантастичнее самых смелых предположений сержанта. Суперсекретная корпорация ***Galaxy PLUS*** занималась подготовкой дипломатов, военных советников и дальнейшим продвижением их на посты руководителей и вождей различных галактических рас.

Из отчета сержанта Зима: «...Galaxy PLUS — это стратегическая фантастическая компьютерная игра для нескольких участников. Каждый игрок — предводитель одной из рас в Галактике. Цель игры — управляя своей расой, ведя войны и заключая союзы, удачно комбинируя дипломатические ходы и военную мощь, распространить свою власть на всю Галактику. Хотя весь игровой процесс может быть сведен к отсылке нескольких строк с командами на Galaxy-сервер раз-два в неделю, эти команды настолько важны для игроков, что они проводят над обработкой их содержания большую часть времени. Кроме того, в Galaxy можно общаться с другими игроками. А поскольку настоящие адреса и имена игроков хранятся в тайне, возникает возможность ролевого обшения, когда каждый из участников игры говорит и действует от лица выдуманного им персонажа. Словом, Galaxy — это собственный мир, настоящая виртуальная реальность...».

На лекциях в закрытой школе Galaxy PLUS, куда Зиму удалось внедриться под личиной одержимого наполеоновскими идеями бывшего адмирала космической армады (никогда не существовавшей), он узнал множество потрясающих подробностей о странном, ни на что не похожем мире Galaxy PLUS. Оказывается,эта вселенная была создана на основе другого виртуального мира — *Galaxy* от *Russell Wallace.* Для проникновения в мир Galaxy вам понадобится лишь компьютер, доступ к электронной почте и собственный E-mail адрес. Отсюда и произошло название подобных игр — Play-By-E-mail, то есть игры по электронной почте. Ваши письма будут обрабатываться Galaxy-сервером. В ответ на каждое письмо сервер будет присылать отчет о выполнении команд, содержащихся в письме, и изменениях ситуации в Галактике, которые произошли вследствие вашего хода и ходов противников.

В пространстве Галактики, где разворачивается действие, имеется определенное число планет (все остальные астрономические объекты несущественны и игнорируются). Каждая раса владеет изначально одной планетой, все остальные необитаемы. В процессе игры допускается как заселение необитаемых планет, так и завоевание тех, которые заняты другими расами. Каждая планета имеет свои характеристики — размеры и природные ресурсы.

Весь процесс игры делится на ходы, которые можно, в свою очередь, разделить на две части: «производство хода» и «ожидание производства нового хода». По идее, «производство хода» — процесс, не требующий времени и происходящий мгновенно, в заранее

установленное время, известное всем участникам. Он заканчивается рассылкой представителям всех рас отчетов о состоянии дел в Галактике и изменениях в обстановке вследствие этого хода. Затем начинается вторая и главная стадия игры — «ожидание производства нового хода». На этой стадии игроки присылают на сервер письма с приказами и командами. Каждая команда может лишь определить направление действия, но не произвести его. Так, вы можете дать команду о постройке космического корабля (перегруппировке флота, атаке базы противника), но произойдет это только во время следующего хода. Поскольку частота ходов колеблется от 2 до 12 в неделю, каждое ваше распоряжение должно быть очень серьезно обдумано. Помните, возможности исправить ошибку у вас не будет.

Из отчета сержанта Зима: «Galaxy-сервер был создан 20 июня 1994 года. Сегодня — это самый большой Galaxy-сервер в мире. Он охватывает несколько тысяч человек со всего бывшего Союза, объединенных в более чем 50 галактических партий, союзов и коалиций. Доступ на сервер БЕСПЛАТНЫЙ. Официальный WWW-сервер игры: **http://www.galaxy.game.ru**. Любой желающий может попытаться стать повелителем Галактики. Все участники разделены на партии. Партия начинающих — *novice52* с частотой 2 хода в неделю. Партия игроков по классическим правилам — *past10* с частотой 2-5 ходов в неделю. Партия профессионалов — *crazy10* с частотой 12 ходов в неделю...»

Сам же мир Galaxy PLUS мало чем отличается от глобальных стратегий, весьма популярных в виртуальной реальности. На освоенных планетах добываются полезные ископаемые, разрабатываются новые технологии, создаются военные и экспедиционные космические флотилии. Кроме того, колонизируются новые планеты, происходит многое другое. И при этом никакого AI, никаких «системных требований». Между участниками галактических компаний ведется постоянная переписка, выложенная на официальном сайте игры. Это действительно полноценная жизнь, которая с успехом заменяет реальность тысячам людей.

Оторвавшись от монитора, Зим задумчиво почесал затылок. Да, неудивительно, что они так замаскировались. Ведь какой простор для деятельности! Победа в подобной кампании, пожалуй, будет почетнее трона Мастера Ориона. Кроме того, каждый человек, прошедший обучение в секретной школе, сможет создать собственную расу, которая после регистрации станет полноправным членом сообщества Galaxy PLUS. А ведь иметь хотя бы парочку верных тебе планет никогда помешает. На черный день, так сказать...

Из отчета сержанта Зима: «Во главе корпорации Galaxy стоит некто, именуемый *Гейм-Мастером*. Эта таинственная личность — кто-то вроде главного судьи во всех конфликтных ситуациях, возникающих на территории Галактики. По непроверенным данным, именно он (или его предшественник) является создателем этого мира. При попытке добыть секретную информацию о местонахождении Гейм-Мастера, я был схвачен контрразведкой базы, но сумел бежать. На этом данную операцию прошу считать законченой. Добытые сведения прилагаются ниже:

Адрес Гейм-Мастера:
mailto:gm@pbem.msk.su
Адрес автоматического сервера:
mailto:galaxy@pbem.msk.su
Адрес Galaxy для ФИДО:
http://home.ural.ru/~pvs»

Закончив писать, шериф улыбнулся и откинулся на спинку стула. Скоро с секретностью будет покончено, и мир Galaxy PLUS станет доступен всем желающим. А значит, нужно поторопиться... Быстро отправив отчет в мэрию Игрграда, Зим начал набирать адрес Galaxy-сервера...

КОНКУРС

ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ

Как известно, в нашем Игрограде есть экскурсионное бюро. И конечно, многие из вас участвовали в наших экскурсиях, а некоторые даже записали свои впечатления в гостевой книге. Мы всегда с большим интересом изучаем ваши комментарии, так сказать, с целью улучшения обслуживания населения. И даже подсчитываем специальные рейтинги различных экскурсий., основываясь на ваших оценках. Откроем, к примеру. гостевую книгу на ваших июньских записях.

Как ни странно, но нашим гостями больше всего нравятся длинные экскурсии. А ведь и самую крошечную экскурсию нужно уметь придумать, создать и преподнести любимым гостям. Конечно, трудно, даже невозможно, угодить всем, и некоторые из вас, судя по записям в гостевой книги, испытывают после очередной экскурсии некоторое разочарование. Но, в общем и целом, вы довольно высоко оцениваете как наш труд, так и его результаты. Спасибо вам!

Итак, большинство наших июньских гостей по достоинству оценили рассказ о новом здании, с любовью построенном New World Computing и сданном в эксплуатацию 3DO. Итак, **Might& Magic VII: For blood and Honor** — 8.07 балла. Браво, победитель! Главный приз, любезно предоставленный известной компьютерной фирмой АСТАТ, достается автору экскурсии **Андрею Ясенкову**.

При анализе оценок выяснилось, что среди экскурсантов много любителей быстрой езды, и они с интересом ознакомились с последними сплетнями из мира автомобильных гонок. **Need for Speed IV: High Stakes** — 7.83 балла. Поздравим **Владимира Лысенкова!**

Любители стратегий по достоинству оценили работу **Ефима Берковича**, представившего анонс новой постройки в этом квартале. **Age of Empires II: Age of Kings** — 7.78 балла. Long live the King Rand!

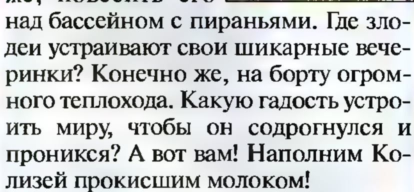
Практически близки к перечисленным средние оценки тех экскурсий, которые одними гостями были встречены восторженно, а другими — с некоторой прохладцей. Но ведь так и должно быть, не правда ли?

И если вы хотите оставить о себе память на страницах нашей гостевой книги, не забывайте заглядывать в нее!

Ян Эндрю, редактор игроградской газеты, по совместительству — создатель экскурсионных программ

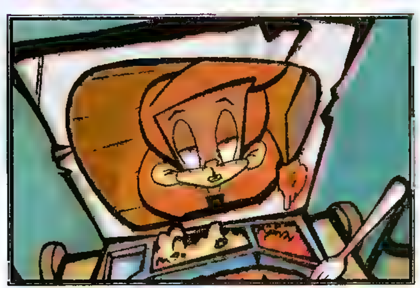
Наталья Градовая

МАННАЯ КАША ДОЛЖНА БЫТЬ С МОЛОКОМ!



Презентации, презентации... Нынче модно проводить презентации по каждому поводу. Презентуются соки, кофе, фильмы, супы и книги. А чем хуже наш детский сад? И сегодня у нас тоже презентация. CD-ROM фирмы *Humongous Entertainment* представляет сам ***Хитрый Лис***, лучший из лучших специальных агентов всех времен и народов:

— Да, друзья мои, сегодня вам повезло! Я расскажу вам потрясающую историю. Мой самолет летел над Средиземным морем, и пассажиры собирались обедать, когда симпатичная стюардесса заговорщицким шепотом посоветовала мне выбрать «греческое блюдо». Что означало: меня ждет срочное задание! На маленьком экране, встроенном в поднос с обедом, передо мной появилась наша сотрудница Манки Пенни. «Спай Фокс, — сказала она мне, — твой отпуск прерывается. Произошло нападение на офис мистера Адерли, президента известной корпорации. Офис разгромлен, а мистер Адерли похищен. Анализ остатков сыра, найденных на месте преступления,свидетельствует: следы ведут на греческий остров Ацедофилус. Твое задание: выяснить, кто виновен в похищении президента, найти и освободить м-ра Адерли». И Манки Пенни немедленно катапультировала меня, прямо над островом Ацедофилус. Благополучно приземлившись, я в скором времени уже входил в передвижной командный центр, который Манки Пенни вместе с гениальным профессором Кряком развернули в укромном месте, глубоко под водой...



Если Хитрого Лиса не прервать, он может часами рассказывать о своих приключениях. Что ж, пусть говорит, а мы пока вернемся к диску. Как вы уже, вероятно, догадались, игрушка ***«Хитрый Лис, или приключения в манной каше»*** — квест. Скажем больше, отличный детский квест, ибо компания Humongous Entertainment других и не выпускает. Как обычно, предусмотрено и отшлифовано все: сюжет — интересный и в меру сложный, текст (хотя есть ли качественный русский перевод, я не поручусь), доступ в меню, помощь играющему ребенку — подсказки тоже есть, не удивляйтесь, ведь это все-таки детский квест. Музыка, множество мелких игрушек, которые появляются по мере развития сюжета, помогут малышу отвлечься ненадолго, отдохнуть и с новыми силами приступить к разгадкам тайн, с которыми столкнулись Хитрый Лис, Манки Пенни и мистер Адерли.

— *Манки Пенни поведала мне некоторые подробности, о которых не успела сообщить в самолете,* — продолжает Спай Фокс свою речь. — *Оказывается, по всему миру кто-то уничтожает запасы молока и сыра. Вскоре их нехватка станет катастрофической. Не будет йогуртов и мороженого, дети будут вынуждены есть сухие, жесткие каши, сваренные без молока. И я, специальный агент Спай Фокс, должен в очередной раз спасти мир от катастрофы. Признаюсь, я был очень озабочен. Бедные голодные малыши, подумал я. Они плачут и просят у мамочек хотя бы глоточек молока... Ах, какая горестная картина! И я поклялся себе, во что бы то ни стало спасти детей всего мира от этой скорбной участи. Манная каша должна быть с молоком!*

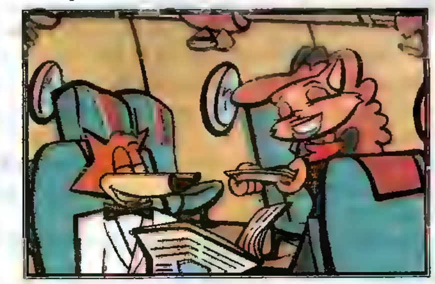
Одно из главных достоинств игровых программ Humongous Entertainment — ироничность. Лис — типичнейший шпион, в белом фраке, с бабочкой. Заядлый картежник, берегитесь, он и деток ваших научит в карты играть. Если уж соблюдать секретность — то должна быть съедена каждая бумажка. Как поступить с пленником? Конечно же, повесить его над бассейном с пираньями. Где злодеи устраивают свои шикарные вечеринки? Конечно же, на борту огромного теплохода. Какую гадость устроить миру, чтобы он содрогнулся и проникся? А вот вам! Наполним Колизей прокисшим молоком!

— *Да, ребятишки,* — заливается тем временем Хитрый Лис. — *Спецслужбы всегда привлекают самых лучших. Лучших полевых агентов — вроде меня, и лучших ученых, таких, как наш гениальный изобретатель профессор Кряк. Честно говоря, шпионов без хитроумных шпионских приспособлений и не бывает. Вот, например, вы думаете, что это просто монетка? Ха! Головорезы Колзенка Вильяма тоже так думали, а что получилось...*

И еще: у игровых программ этой фирмы есть одна замечательная особенность, похвастаться которой может далеко не каждая игрушка: ненавязчивость обучения. Никаких плакатов типа «делай так и так и получишь результат». Обучающие моменты, задачи на сообразительность органично впаяны в сюжет. Решая очередную проблему, ребенок не осознает, что учится, но в то же время юмор и нестандартность ситуации помогают ему запомнить и задачу, и ее решение.

— *Вы слышите этот звук?* — вдруг прервал свой бесконечный монолог Спай Фокс. — *Манки Пенни вызывает меня по секретному передатчику. Друзья мои, мне очень жаль, но придется прерваться на самом интересном месте. Я получил новое задание. Судьба мира снова зависит от меня. Но не расстраивайтесь, коллеги. Открою вам маленький секрет. Мы снова встретимся, обязательно встретимся! Когда выйдет продолжение.*

Скажу честно, я тоже надеюсь на продолжение. НЕ славится своими сериалами — вспомним «Рыбку Фредди» или «Автомобильчик Пат-Пат». Вышло уже по четыре серии, и все — нескучные. Так что — подождем.







Отечественные детские игровые программы встречаются настолько редко, что появление новинки встречаешь с замиранием сердца — а вдруг это и есть она, та самая российская игрушка, о которой с гордостью можно будет сказать — и мы умеем! Именно по этой причине, увидев в продаже CD-ROM ***«Волшебный сон»*** фирмы ***«Никита»*** и позабыв свои прежние разочарования, связанные с российскими детскими играми, я немедленно его купила. И, пройдя всю игрушку за 15 минут (5 из них потратив на просмотр 7 развивающих игр), поняла, что в моем отечестве детские программы делать по-прежнему не умеют.

Сюжет игрушки более чем прост и знаком детишкам СНГ по древнему одноименному мультфильму 60-х годов. К тому же без музыкального сопровождения. Графически программа выдержана в том же — слегка архаичном стиле 60-х.

Маленькому мальчику бабушка перед сном читает сказочку «Волк и семеро козлят». Вероятно, эта страшная сказка производит на ребенка такое сильное впечатление, что, наконец-то уснув, он видит кошмар: прямо у него на глазах волк нагло уносит в свое логово любимого плюшевого мишку нашего героя. Мальчик бросился за волком (нет, он должен бы «броситься», но бегать не умеет, он ходит или крадется, старательно передвигая конечности, словно кукла на ниточках, к тому же довольно медленно, что раздражает), но путь в логово ему преградил очень злобный пень. Пень дерется, и наш герой, явно трусоватый, отступает. Он направляется в противоположную сторону, видимо, в надежде, что ему хоть кто-нибудь да поможет. Неуклюже отбившись от вороны, наш мальчик тут же натыкается на спящего медведя. Представляете его испуг? А медведь спит богатырским сном. Не бойтесь его разбудить: он не проснется. В лучшем случае — отползет с дороги в сторонку. Малыш идет дальше и знакомится с весьма бесцеремонными белками. Они заставляют ребенка собирать для них грибы — целую корзину. Предполагаемая польза от этой эксплуатации труда малолетних — научить разбираться, какие грибы съедобные, а какие — ядовитые, потому что ядовитые грибы белки выбрасывают из корзинки. Но! Никаких комментариев голосом или надписями нет — только рисунки, причем довольно схематичные. Конечно, боровик и мухомор знают все. Но как насчет остальных грибов? После долгих попыток забросить грибы в раскачивающуюся корзину (видимо, сверхзадача в данном случае — тренировка глазомера) нашему герою наконец-то удается ее заполнить, и белки милостиво пропускают его дальше. С трудом отогнав от избушки козы вездесущего волка (это удается не сразу, несколько раз он вынужден просыпаться в испуге: волк побеждает, причем мальчик тут не виноват, да и игрок тоже — просто управление героем недостаточно продумано, мягко говоря), малыш стучит в дверь. Здесь, в избушке козы, и живут семь обещанных развивающих игр, по одной на каждого козленка. Щелкните мышкой на изображении козленка и войдите в игрушку. Все игры носят громкие названия с приставкой «Мульт»: *«Мультпятнашки»*, *«Мультраскраска»*, *«Мультпазлы»*, *«Мультконструктор»*, *«Мультноты»*, *«Мультазбука»* и *«Мультарифметика»*, но совершенно неинтересны. Уровни сложности не предусмотрены. Раскраска и пазлы — самые простые из предложенных игр. Мульконструктор, ноты и пятнашки — чуть сложнее. Азбука и арифметика — самые трудные. В каждой игре всего по девять заданий. Зачем-то включается таймер, хотя очки за скорость выполнения задания не начисляются. Обещанная награда («Выполните задание и увидите мультфильм») ожиданий ребенка не оправдывает. Мультфильм длится лишь 3-4 секунды. Поиграв в три игрушки, наш герой получил в подарок горшочек меда. Малыш благоговейно взял его в протянутые руки и торжественным маршем прошагал к спящему медведю. Зверь-сладкоежка немедленно проснулся, одним махом опустошил горшок (который загадочным образом увеличился в размерах) и в благодарность предложил мальчику свои услуги. Ну а дальше все совсем просто. Мишка, усадил нашего героя себе на спину и немедленно победил всех его врагов. Тут и сказке конец.

Как говорится: думайте сами, решайте сами — иметь или не иметь! Пока.



В нашем музее новая экспозиция. Вся жизнь Лордов битвы у вас на ладонях, только у нас и только сейчас...





Давным-давно, когда компьютеры были еще в диковинку, попала мне в руки дискета с игрой под нехитрым названием *Warlords.* Естественно, дискета была немедленно засунута в дисковод, а игра запущена. Вначале — на 15 минут, ибо я ничего не понял, затем — на пару часов, когда товарищ начал помогать мне в ней разбираться. Позже, когда я постепенно набрался опыта, время, ко-



торое я стал проводить за произведением SSG, начало расти если не в геометрической прогрессии, то уж точно — в арифметической. Внешне игра выглядела довольно непритязательно — по абсолютно плоской карте бегали группы различного вида юнитов, время от времени они встречались, и тогда можно было только догадываться, кто — Ваши воины или вражеские — останутся жить по ту сторону экрана. Карта для игры была всего одна, и я помню мою радость, когда знакомый принес еще три самопальные карты, нарисованные новосибирцем Александром Волковым. Многие из моих приятелей спрашивали: ну почему Варлорды? Ведь есть цивилка и Кинг Баунти? Ответ был прост: Варлорды — первая из попавших мне в руки стратегий, позволившая играть с живыми людьми, плечом к плечу сидя за одним компьютером и делая ходы по очереди. Ей, конечно, не хватало продуманности бессмертного творения Microprose или красоты продукции NWC, но ведь именно програмисты SSG первыми догадались: играть против живых людей гораздо интереснее, чем против бездушной машины. Впрочем, тот, кто хоть раз побегал по мирам Варлордов, быстро становился, как и я, фанатом этой игры. Помню, всерьез обсуждалась даже идея играть по переписке, через ФИДО, обмениваясь сейвами. Владимир Васильев свой первый большой фэнтезийный роман «Клинки» написал, используя именно игровой мир Варлордов. Правда, в нем события разворачиваются в псевдославянском мире.

Прошел год, и вот на единственную в нашем офисе «тройку» попадает прямое продолжение любимой игры — *Warlords 2.*

По сравнению с первой частью это был не просто большой шаг вперед, а, я не побоюсь этого слова, — гигантский. Графика была не просто улучшена, а полностью перерисована, имелся большой выбор карт. Количество возможных бойцов выросло с 10 до 36. После трех суток, проведенных за экраном в битвах с четырьмя разными людьми, я стал не совсем адекватен и на предложение ехать домой ответил вопросом: «Почему у меня не рождается слон?». Сейчас я почти с абсолютной уверенностью могу могу утверждать, что именно знакомство со вторым Варлордом превратило меня в фанатичного геймера.

Так что же поразило тогда меня и моих друзей в этой, по нынешним меркам, довольно несложной игрушке?

Все вроде просто. Вначале выбираешь себе расу, за которую будешь играть. Для людей в этой менюшке надо оставлять пункт с надписью Human, для остальных игроков выбираешь уровень их компьютерного интеллекта либо отключаешь совсем. Рекомендую заранее посмотреть, кто где находится, и выбрать столицы подальше друг от друга. Если Вы начинаете не с быстрого старта, то на первых порах у каждого игрока будет по одному городу. В этот город в начале игры всегда прихо-



дит *герой* (Него). Его желательно беречь, холить и лелеять, ибо он выполняет в игре уникальные функции и его нельзя заменить ни одним из обычных юнитов. Конечно, потом появятся и другие герои, но они, в отличие от первого, потребуют от Вас за присоединение определенную сумму денег. А их, как Вы понимаете, никогда не бывает слишком много. В зависимости от размеров карты и количества городов на ней лучше иметь от 3 до 7 героев. Все они, за исключением первого, приводят себе и Вам в помощь от одного до трех союзников, которые в своем большинстве гораздо круче имеющихся у Вас в производстве войск.





Как Вы думаете, где производятся войска? Правильно, именно в ***городах***, разбросанных по всей карте. Чем больше и быстрее Вы их захватите, тем мощнее будет Ваша армия к началу военных действий. Поэтому, заказав в первом городе производство нужных Вам, юнитов, забирайте все имеющиеся в нем войска и двигайтесь к ближайшему замку. Естественно, перед началом битвы имеет смысл сравнить силы — Ваши и оппонента. В этом можете положиться на своего военного советника. Наведите на вражеский гарнизон или отряд курсор и, когда он примет форму меча, нажмите Shift. После того, как меч сменится изображением вопросительного знака, жмите на левую кнопку мыши. Теперь Вы узнаете, имеет ли смысл с этими силами начинать атаку или лучше подождать подкрепления. Конечно, и советник может ошибаться, но это бывает очень редко. Обычно героя и двух-трех начальных юнитов вполне хватает, чтобы вынести три-четыре вражеских гарнизона. Города не только производят армии, но и каждый тур платят Вам определенную сумму налогов, увеличивая тем самым Ваш изначально скромный капитал. Деньги, в свою очередь, тратятся на содержание войск, и, кроме того, Вы сможете потратить их на наем новых героев (об этом я уже писал) и на закупку новых производств в городах. Особое внимание обращайте на то, чтобы закупленных производств всегда было больше двух. Это не так дорого, но заметно увеличивает защитный потенциал города.

Кроме городов, которых следует захватывать как можно больше, с самого начала обратите внимание еше на два типа строений. Это — руины и ***храмы.*** В руины могут заходить только герои. Став юнитом подобного класса на эту локацию и дав команду поиска (клавиша Z), Вы попадаете внутрь руины и, если Ваш воин не погибнет там (что случается довольно редко), получите определенную награду: золото, артефакт или нескольких юнитов. В некоторых строениях этого типа может повстречаться мудрец, предлагающий Вам на выбор небольшое денежное вознаграждение или карты затерянных руин. Последние, в отличие от обычных руин, содержат более значительное вознаграждение, но до появления карты с их местонахождением они не видны. Поверьте, присоединившиеся к Вам в начале игры три-пять архонтов или драконов будут не только не лишними, но могут в корне изменить всю игровую ситуацию. В середине или в конце игры рекомендуется выбирать руины, содержащие артефакты, ибо их, как и денег, слишком много не бывает.

Храмы выполняют двойную функцию. С одной стороны, там можно благословлять свои армии. После благословления в храме сила каждого юнита возрастает на один пункт. Так как храмов всегда четыре, даже обычный скаут (сила 1) может нарастить силу до пяти единиц. Герой же может получить в храме задание от богов этого мира. Выполнив это задание, Вы не только обогащаете опытом своего героя, но и получаете определенную награду, в принципе схожую с той, которую получали в руинах. Однако следует отметить, что одновременно можно иметь только одно задание от богов и только для одного из героев. Отказаться от задания и взять другое нельзя, поэтому, если желание богов выполнить невозможно, или оно Вас почему-то не устраивает, имеет смысл просто «выгнать» (Dismiss) получившего квест героя. Хотя это дело каждого игрока — как именно ему поступить в том или ином случае.

Объединяя своих воинов в группы или просто управляя своей армией, особое внимание обращайте на ***бонусы*** тех или иных войск. К примеру, минотавры и грифоны имеют плюс в защите городов или других строений. Слоны уменьшают силу войск Вашего противника, архонты снимают бонусы противостоящего Вам героя, а дьяволы — всех остальных войск. Драконы же не только являются самыми мощными юнитами в игре, но и добавляют две единицы силы всем войскам, находящимся с ними в одной группе.

Вообще, игровой мир Warlords 2 предлагает не только такие понятные всем варианты битв, как один суперкрутой герой с войском против другого такого же героя. Один из моих друзей, видя, что дела у него складываются весьма печально, сделал следующее. Собрав свои войска в трех городах, он взорвал все свои остальные постройки. Его основной герой имел две ускорялки, поэтому легко ускользал ото всех других войск противника. Конечно, деньги у него закончились достаточно быстро, но он мог каждые два-три хода выполнять квесты, полученные в храмах, и за счет этого пополнять свою армию архонтами. Взятые у противника города, предварительно разграбленные, он тоже взрывал. И что Вы думаете? Эта тактика принесла ему заслуженную победу. Так что не всегда в Варлордах можно победить только за счет большого количества городов и войск.

Естественно, успех Warlords 2 не прошел незамеченным. Достаточно быстро появились ***Warlords 2 Deluxe.*** Возможности этого аддона превзошли все мои ожидания. Создатели сериала наконец-то сделали редактор карт, который внес небывалый азарт в и без того увлекательную игру. Появилась возможность самому менять все параметры юнитов и их стоимость, даже изображения войск можно было перерисовать.

Но шло время, и как это ни печально, играть становилось все скучнее и скучнее. К тому же, появились ***Heroes Might &Magic.*** По сравнению с Варлордами они имели одно весьма большое преимущество — Вы сами могли управлять своими войсками во время сражений. Кажется, не много, но... Вышедшая в 1997 году третья часть знаменитого сериала так и не смогла вернуть Warlords на пьедестал лучшей пошаговой стратегии. Казалось бы, создатели игры внесли в нее все изменения, о которых мечтали рядовые игроки. Появились магия и хиты жизни у войск, квесты можно было получать не только в храмах, но и в обычных городах, да и отказаться от них теперь стало не так сложно... Но могу сказать с полной откровенностью — игра не оправдала возложенных на нее надежд.

Сейчас готовятся к выходу четвертая часть Warlords, но, как стало известно, они будут идти теперь в риалтайме и, на мой взгляд, никогда не смогут повторить успеха первой и второй частей сериала. Хотя, кто знает?..

Ведь иногда, устав от современных игрушек, я запускаю файл Warlords2.exe и опять начинаю, как когда-то, строить свою империю.

Открыт новый тренажерный зал в квартале шутеров. Но прежде чем вы попробуете себя там, ознакомьтесь с небольшим комментарием тамошнего тренера.

ALIENS VERSUS PREDATOR The Official Site

AVP: ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ НА ХИЩНИКОВ И ЧУЖИХ

Артем (Zest) Пригоров

Оригинальная игрушка ***Alien versus Predator*** вызвала большой шум не только из-за потрясающей графики и прекрасно продуманного сюжета, остроты ощущений (никаких тебе ламерских «сейвов»), но и благодаря своим сетевым достоинствам. О них и поведем речь.

Еще со времен «Дума» мы считали, что десматч — это обоюдная охота. Нет ни хищника, ни дичи. Условия равны, а исход битвы решает лишь молниеносная реакция. AvP же переворачивает все законы мира сетевых баталий. Отныне играющие делятся на жертв и их сталкеров. Соответственно, на роль смертников лучше всего подходят люди. **Морпех** вооружен, конечно, хорошо, носит броню, но смерть поджидает его везде и всюду: за углом, над головой, под ногами... На него охотятся чужие, а хищник — на людей и чужих, вместе взятых. И не спорьте! Стрельба из импульсного ружья по тени «предатора», стрейфящейся по полукругу влево с изменением ракурса и направления, — это агония, а не атака. Попытка увернуться от самонаводящегося диска — мертвый номер. Хождение же по темным помещениям — попросту самоубийство, будь у вас хоть десяток приборов ночного видения и «смартган» (самонаводящийся пулемет). Детектор движения, конечно, помогает, но мало. Если чужой неподвижно засел на темном потолке, то, пройдя под ним, вы наверняка умрете быстро и бесшумно. Стоять на месте нельзя ни при каких обстоятельствах. В движении — жизнь. Стрелять лучше не из самого импульсного ружья, а из подствольного гранатомета, а из минигана — в положении стоя.

Но ежели вы выбрали **чужого**, то... удачной вам охоты. Морпех умирает от одного удара хвостом, хищник — от трех. Но не забывайте, что хрупкое тела «алиена» от восьми разрывных пуль разлетается кислотным фонтаном, а «смартган» обнаружит вас, даже если вы неподвижно засели темном уголке. Не бегайте выпрямившись, лучше ползайте — так в вас будет сложнее попасть. Помните: чужой в прыжке летит со скоростью гранаты, выпущенной из подствольника импульсного ружья. Да еще у него угол обзора аж в триста градусов. Подкрасться к нему сзади почти никогда не удается... И не стоит забывать, что тень спасет вас от пехотинца, но не от хищника: вы для него — белое пятно на черном фоне, даже в кромешной тьме. Так что, если видите зеленое свечение, то партизанить бесполезно. С шипением кидайтесь в бой, ваше преимущество — в скорости. Кстати, пошипеть всегда хорошо при атаке (не партизанской), это пугает. А вот сталкируя, стоит соблюдать абсолютную радио-,видео-, аудиотишину. АХТУНГ! Ползающий чужой издает щелчки! Сталкинг осуществляется стоя.

Хищник в финале становится охотником в чистом виде. Он убивает, медленно и неторопливо. Он шумит, зато имеет прибор генерации невидимости, который, впрочем, бесполезен против чужих с тепловым зрением. Партизанить глупо. Похрюкивание хищника (впечатление такое, как будто чешется стадо потных троллей) выдает засаду. Зато оружие у него — на высоте. Пневморужье укладывает любого с одного выстрела, как и диск, а также secondary attack у «вристблейда»(Wristblade). Наплечный лазер не эффективен (слишком велик расход энергии), а вот бластерный пистолет — штука полезная. Стреляйте!

Да! Хочу добавить, что, кроме обычного десматча и кооперативной игры, имеется еще много интересных режимов сетевой игры. Два из них — это так называемый TAG. Хищника или чужого здесь играет одна из тварей. Она может набирать очки за убийства, в случае смерти сталкера убивший морпех занимает его место. Есть также игра в полной темноте. К тому же, можно создавать и собственные правила десматча.

Играйте в AvP по сети, она стоит того!



Спецагент Ранд сумел проникнуть в Академию зла и записал на кассету одно из тамошних занятий. Ознакомьтесь со стенограммой и вы.

DUNGEON KEEPER 2



Итак, я начинаю наши занятия. Кто сказал, что ему не интересно? Это ты, номер тринадцатый? Ты что думаешь, что если прошел первую ступень нашей Академии, то уже самый лучший защитник подземелий? Ошибаешься. Сейчас я тебе это докажу. Вот скажи, что ты будешь делать, ежели враг еще не дошел до тебя, а запасы золота у тебя бесчисленные? Что-что? Я плохо слышу. Ах, ты окружил бы свое подземелье стенами? Так вот, теперь это большого смысла не имеет. Все равно проломят. На стены надейся, а сам не плошай. Ну что, я тебя убедил, что стоит послушать? Да? Тогда все открыли свои конспекты, я начинаю.

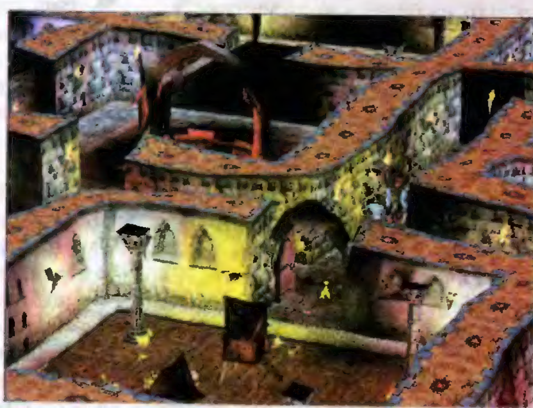
Как вам известно, наша основная задача — дать отпор всем тем наземным жителям, что веками спускались в наши подземелья, кто — с целью пограбить сокровищницу, кто — отточить свое мастерство на наших собратьях, а кто — и вообще уничтожить сердца наших подземелий, чтобы мы никогда уже не смогли бы даже появляться ни в их мире, ни в нашем.

Выпускники нашей Академии, успешно закончившие ее первую ступень, однажды уже сумели победить несметные орды героев во главе с Аватарой. Однако, как выяснилось, их знания устарели, и поэтому в Академии подземного мира была открыта вторая ступень...

Начнем с самого простого — с тренировок. Как вам известно, в **тренировочных комнатах** теперь занятия идут до четвертого уровня. Для дальнейшего совершенствования своих юнитов нужно строить **ристалище**. Да и там вы сможете тренироваться не выше восьмого уровня. А теперь, кто мне скажет, чем отличаются занятия в тренировочной комнате от тренировок на ристалище? А ну, тринадцатый, давай! А вот тут ты прав, да не совсем... Основное отличие не в том, что на ристалище ваша тварь может погибнуть, ежели импов не хватает. Главное — тренировки на ристалище бесплатные. Так что, если вы имеете возможность его построить, тренировочная комната — пустая трата денег. На ристалище ваши воины натренируются быстрее, лучше, а главное — вы сэкономите кучу денег. Тринадцатый, если ты думаешь, что я не слышу, как ты сравнил ристалище с неизвестной мне досей, то ты ошибаешься.

Ну, так вот, как только вы захватите **порталы**, к вам полезут всякие твари. Одни из них полезны, другие — типа *мухи* — даже на десятом уровне развития абсолютно бессмысленны. Так вот, ненужных можете зашвырнуть обратно в портал. Пусть убираются туда, откуда пришли. Оставляйте себе только тех, кого, на ваш взгляд, стоит тренировать. А то лишним и деньги платить придется, и место в *логове* предоставить. Кто сказал «а я побольше логово построю»? Опять ты, тринадцатый? А известно ли тебе, тринадцатый, что общее число тварей, являющихся из порталов, ограничено? Нет? Вот и помолчи. А то будешь воевать одними мухами и гоблинами.

Теперь перейдем к **ловушкам**. Та, что выглядит, как труп на виселице, вообще нужна, как скелету — мазь для загара. Все равно ее никто не боится. А вот, к примеру, *замораживалка*, на мой взгляд, весьма полезна. Особливо, ежели она будет простреливаться парой десятков пушек. Представляете себе картину: вражеский герой вначале замерзает, а потом в него летит сразу два десятка чугунных ядер. Тут кто угодно лапками вверх свалится... Помните



только, что работать в **мастерских** теперь могут лишь *тролли*. Кроме того, вы думаете, что оплатили ловушку — и готово? Не обольщайтесь! Ее нужно еще построить и установить. А то есть такие деятели — заплатят сразу за пару десятков ловушек, а глупые импы кинутся их заряжать, да не с той стороны, а тут — враги... Как вы думаете, чем может завершиться карьера такого горехранителя? Ну, наконец-то, ты, тринадцатый, угадал. Именно смертью.

В мастерской можно еще строить **двери**. И если с *секретными* все, в принципе, понятно, они действительно могут защитить в некоторых случаях, то все остальные помогут, только если за каждой будет лежать по каменному шару. А так их все равно вынесут. Впрочем, иногда имеет смысл огородить часть подземелья, поставить дверь и закрыть ее на ключ. Это пригодится особенно в том случае, если ваши импы все время рвутся бежать в сторону противника, а вам почему-то совсем не хочется давать ему решительное сражение.

Так, переходим к ***магии***. Начнем с самого простого — с **маны**. Как вы думаете, от чего зависит ее рост? Нет, тринадцатый (ты, как всегда, не угадал), вовсе не от твоего желания. Скорость набора маны зависит как от общего объема вашей территории, так и от наличия или отсутствия у вас *источников маны*. Как, вы их еще никогда не видели? Тогда посмотрите сюда. Видите дырку в полу, а над ней — кольца дыма? Так вот, это и есть источники маны. Тринадцатый, не засовывай туда пальцы, от этого скорость роста магической энергии не изменится.

Теперь о **заклинаниях**. Ну, с *созданием импов* все, я думаю, ясно. А вот вы видите иконку, похожую на прицел? Благодаря этому заклинанию вы можете ***вселиться в любого из ваших подданных***. Зачем это надо? Отвечаю: вселяетесь в своего монстра, собираете ему группу, и — вперед, мочить врагов. *Удар молнии* в действительности смысла не имеет, а вот *лечение существ* иногда может спасти вас от разгрома. Также есть смысл лечить вражеских существ, попавших к вам в плен. Ждать, пока они оклемаются и наедятся цыплят, слишком долго. А так — подлечил, и порядок.



Кстати, о **тюрьмах**. Заметьте, что вражеские существа, которые превратились там в скелетов, не могут самостоятельно покинуть это печальное место. Они будут даром занимать площадь, нужную для других целей, пока вы не поможете им покинуть комнату.

Теперь немного об **артефактах**. С поднятием уровня, я думаю, все ясно. Использовать его нужно лишь после того, как подавляющее большинство ваших юнитов закончит всевозможные тренировки.

А вот делать из своего помещения **сейф**, на мой взгляд, — вообще бессмысленная затея. Он только будет занимать место в библиотеке! Что не лишено смысла, так это во время основных сражений применять артефакт, делающий всех ваших существ счастливыми. А вот поднимать ману следует лишь тогда, когда иссякает запас собственной магической энергии.

Теперь я расскажу о вашем самом уникальном бойце: я говорю о РИПЕРЕ!!! Теперь его можно вызвать при помощи уникального *талисмана*, находящегося в правом нижнем углу ваших мониторов. Вызов Рогача стоит — страшно сказать! — сто тысяч единиц маны. Во как! Да к тому же, каждый миг, проведенный под вашим командованием, он будет потреблять все ту же магическую энергию. Как только ее запасы упадут до нуля, он исчезнет. Но ведь за это время... у-у-у... он таких дел наворотить сможет... Так что, старайтесь использовать его, когда имеется большой запас маны. Пришло время открыть вам маленькую тайну. Самый сложный уровень — двадцатый, его вообще нельзя пройти без помощи Рогача. Почему? А вы попробуйте — и сами узнаете.

И напоследок я дам некоторую информацию для тех, кто уж вовсе застрял на том или ином уровне. Надеюсь, что эта таблица вам поможет.

Во время игры нажмите **CTRL+ALT+C**, а затем вводите коды:

Примечание: Нажатие CTRL+ALT+C не выведет на экран специальную строку для ввода кодов. Просто вводите коды (с пробелами, там, где они есть), и вам будет казаться, что ваши коды не вводятся (все еще будут работать быстрые клавиши движения и т.п.), но они будут вводиться. И помните, что эти коды



могут не работать на некоторых версиях игры.

Код	Что делает
show me the money	Дает деньги
now the rain has gone	Показывает карту
feel the power	Тренирует всех монстров до уровня 10
this is my church	Дает все комнаты
fit the best	Дает все комнаты и ловушки
i believe its magic	Дает всю магию
do not fear the reaper	Выигрывает этот уровень

Пожертвования в храм:

Что кинуть	Что получите
2 Salamanders	1 Dark Mistress
2 Rogues	1 Salamander
2 Warlocks	1 Goblin
2 Bile Demons	1 Rogue
2 Black Knights	1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf	1 Dark Mistress
2 Skeletons	1 Dark Elf
2 Wizards	1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll	1 Bile Demon
2 Dark Elves	1 Troll
2 Vampires	1 Bile Demon
2 Dark Mistresses	1 Skeleton
2 Trolls	1 Warlock
3 Monks	Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf	Receive Imps
2 Dwarves + 1 Dark Mistress	Make Safe

Загрузить любой уровень:

Просто запустите dk2.exe с параметром -level(номер уровня)

Пример: dk2.exe -level level10 — Выведет вас на уровень 10.

Вы можете увидеть все уровни в директории «DATA\EDITOR\MAPS\».

Уровни главной компании нумеруются от Level1 до Level20

Исключение составляют:

Уровень 6, там их два — «level6a» или «level6b»

Уровень 11, там их три — «level11a», «level11b» или «level11c»

Уровень 15, их также два — «level15a» или «level15b»

Секретные уровни имеют нумерацию от secret1 до secret5

Тут преподаватель взмахнул рукой и исчез в клубах дыма.

У нас — новый сотрудник. Его обязанности — находить всяческие недочеты в построенных зданиях. А то мы все хвалим строителей, а тут вот смотри – кирпич-то вывалился...

Пригоров Артем (Zest)

ОШИБКИ ВЕЛИКИХ ИГР

несколько вопросов и в шутку и всерьез

В каждой шутке есть доля правды.

Вы считаете, что игры становятся лучше, красивее, умнее? Давайте поспорим! Для начала пройдемся по 3D-shooting'ам от первого лица, то-бишь *Quake*, *Unreal*, *Halflife*, *Aliens versus Predator* и тому подобные. Итак, подчеркните то, что есть: скелетная анимация; возможность бросить оружие; секторные ранения; удары от стены с разбегу; дрожащие от напряжения руки, запихивающие патрон в ствол обреза; выпадение оружия из рук от страха; шаги и качание оружия в руках при беге; одышка; потеря конечностей; возможность подтягиваться, зацепившись за выступ руками; естественные потребности (еда, например).

Мне продолжать?

А есть ли в вашей любимой 3D-игре подобное: спокойное продолжение боевых действий с простреленной головой или после взрыва гранаты под ногами; бег с рекордной скоростью на рекордные дистанции после семи пулевых ранений в грудь (5 в легкое; 2 — в сердце) или одного в икру правой... нет! левой ноги; энергетическое оружие массового поражения, не наносящее вреда вам; возможность выделывать па по лабиринтам, непрерывно поливая из минигана неуемного врага с одним процентом здоровья?

Ваши выводы?

А скажите мне, любители стратегий, сколько ресурсов добывают ваши крестьяне/дроны/пробы/мусорщики/танкеры? Сколько строений можно возвести? Сколько рас присутствуют в игре? Различны ли они между собой и насколько? Сколько «юнитов» возможны и что у них за особенности? Города, космические базы — ограничено ли их развитие? Пробивают ли пули броню танка, а вилы — кирасу из мифрила? Может ли кучка крестьян завалить дракона, а стайка пираний проглотить танкер?..

Может быть, любители ролевых игр тоже выскажутся? Применена ли Doll система в вашей любимой RPG? А D&D или AD&D? Ограничен ли опыт у персонажей? Соблюдаются ли законы фэнтези? Да? А эльфы видят в темноте? А гномы? А «резистят» ли они магию? А ведь должны! А в финале лучникам выдают бластеры? А дракона крылатой ракетой уложить можно?

А сколько жизней дают в вашей аркаде? Десять? Три? Как это так, одну?! А бонусов много? Пальцев хватит пересчитать? А на ногах? А волос на голове?

За сколько часов можно пройти ваш квест? Есть ли ненужные предметы? Чем открывается дверь? Только не говорите, что ключом! А лом? Кирпич? Гранатомет, в конце концов! Со сколькими персонажами встречаемся по ходу игры? Сколько вариантов ответа на монолог? А есть ли разветвление сюжета? Сколько разветвлений?

Эй! Погодите! У меня еще так много вопросов!..

Errare humanum est

Как вы, наверное, догадались — все это шутка, а если серьезно... Мы часто хвалим игры за качественную графику, удобный интерфейс, оригинальный сюжет и т.д. Все перечисленное — заслуга разработчиков. Но ведь человеку свойственно ошибаться. Отличием машины от человека считается то, что машина не ошибается. Ошибается человек в программировании процесса мышления машины. Который раз мы с грустью замечаем мелкие и крупные «баги» в компьютерных играх? И прощаем их, очарованные игрой. А что же создает очарование? Правильно! Мелочи. Детали. Именно они, подобно мозаике, составляют общую картину, создают впечатление. Хотите пример?..

Есть такая прекрасная игра: ***Heroes of Might and Magic***, часть третья. Каждый уважающий себя «стратег-шахмататист» отдал должное сей уникальной и неповторимой игрой. Многие влюбились еще в ее далекого предка *King's Bounty* и жадно проглатывали все последующие вариации на тему, а заодно и ролевую ветвь — *Might and Magic*. Но сейчас речь о последней стратего-тактической HoM&M III.

Итак, игра приятна во всех отношениях, изобилует новшествами и прочее (хотя лавры части второй уже не пожать). Но вот незадача. Как много ошибок совершено человеком! И эта игра — не исключение.

Возьмем, к примеру, голема. В замке Wizard'ов их обитает два вида: каменные и железные, да на «независимых» фабриках производятся еще золотые и бриллиантовые големы. Отличаются они друг от друга показателями, и, самое важное, «сопротивляемостью». На бриллиантового голема действует лишь пять процентов от силы боевой магии. То-бишь если ваша молния дает 100 единиц повреждения, то только 5 единиц жизни отнимется у драгоценного создания. Однако почему-то юниты, дерущиеся магией (гоги, маги, личи и тому подобные) наносят големам 100-процентный урон. Ну где логика? А гномы и боевые гномы, с их природным противостоянием магии, способные при определенном раскладе избежать действия заклинания, ни при каких обстоятельствах не в состоянии отразить магические атаки вышеупомянутых тварей. Кстати, в один ряд с гномами можно поставить и единорогов с их «аурой магического противостояния». Добавим сюда элементалов огня и ифритов, обладающих иммунитетом к магии огня, но теряющих «хиты» от огненных шаров гогов. И то, что у мертвых армий можно восстановить «хиты» заклинанием Cure (лечение). Или то, что превращенная в камень живность приходит в себя даже без вмешательства колдовства.

Почему даже после смерти на поле боя архимагов заклинания все-таки стоят меньше магической энергии? И, черт побери, почему одна медуза может превратить в камень целый взвод, а один людоед-маг наложить на толпу соратников заклинание той же силы, что и сотня людоедов? Почему те же гномы и единороги поддаются дружественной магии? Почему, почему... Тысяча почему. Все потому, что человек ошибся.

Но как же неприятно находить такие мелкие просчеты в любимой игре, они развеивают в пух и прах иллюзию реальности нереального. Несоответствие игры законам, которые установили сами создатели, подрывают репутацию такого интересного творения. Жаль...